3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.49
攻略透解
魔界奇兵 忘却的古拉维亚
游戏王对战怪兽GX 卡牌力量
PSP
玩转NDS
最新NDSL烧录卡评测
——EZ4LC、EZ4LD
卷首特报
东京游戏展2006
80页超详细特报
海量掌机新作一网打尽
《掌机王SP》专派记者直击现场 试玩情报一手掌握





只要在2006年10月22日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中179页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第51辑上公布，敬请关注。



二等奖

1名／NDS Lite



一等奖

1名／PSP





50名／高乐高营养饮品

本辑特别关注

卷首特报

东京游戏展2006

80页超详细特报
海量掌机新作一网打尽
特派记者直击现场
试玩情报一手掌握



P4

"《游戏王》系列"登陆PSP的首款作品

P140

游戏王对战怪兽GX 卡牌力量

流程攻略

3D卡通渲染CG的卡牌战斗
如何才能成为卡牌决斗的王者?
详细攻略带你进入游戏为王的世界!

动漫游戏经典之作

魔界奇兵 忘却的古拉维亚

流程攻略

卡片系统、战斗方法全面解读
魅力剧情攻略探悉原创剧情
全隐藏要素解析

P146



美术总监：吴松

掌机王Sp
Vol.49

本辑赠品


《FFIII》精美人物立卡



口袋光环Vol.49

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

文 雷伊

TOKYO GAME SHOW 2006
东京游戏展2006现场直击

不知不觉，东京游戏展(TGS)这一玩家心目中的游戏盛会已经伴随着我们走过了整整10个年头。如果说TGS 2005让玩家们站在时代的最前列率先感知了未来的变迁，那么TGS 2006则是将次世代的魅力切切实实地传递到了每一位玩家手中。“新兴奋、新感动、新时代”是本届TGS的主题，从其定位上我们可以窥视出PS3等次世代主机将成为展会的焦点。虽然任天堂的最新家用机Wii在展会上露面的次数不多，而且展出的几个Wii专用游戏均没有提供试玩，但本次TGS依然刷新了历史最高入场者记录，足见众多高质量PS3和Xbox360游戏的试玩还是给玩家们带来了不小吸引力的。

尽管次世代主机在本界TGS上大放异彩，但并不代表掌机方面就会显得逊色。相反，凭借着一年多来积累的超高人气，即便在没有任天堂参展的情况下，NDS依然在众多第三方厂商的鼎立支持下呈现出了新时代掌机的王者之相。PSP方面，以《怪物猎人 携带版 2nd》和《潜龙谍影 掌上行动》等大作为首的优秀软件阵容也让与会者赞不绝口。

作为《掌机王SP》的特派记者，雷伊有幸亲临TGS 2006现场参加了这次游戏界的盛会，下面就由我来为大家介绍一下展会中各大展台的基本情况以及众多热门游戏的试玩报告，希望读者们也能借此体会到TGS带给我们的兴奋与感动！


■PSP展区的醒目位置摆放着一台巨大的粉红色PSP，液晶屏幕内连续播放着热门PSP新作的影像。


▲PSP展区内展示了多款新色的PSP，其中粉红色和银色的PSP将于近日在日本上市，而黄色、深红色、蓝色、迷彩版PSP等则属于参考展出，目前暂时还没有投入市场的计划。

Sony Computer Entertainment

PSP的根据地

尽管PSP没有获得预想中的成功、PS3自公布至今也总是负面新闻不断，但SCE在这次展会中却还是以超大手笔证明了自己的雄厚实力，向外界显示了自己准备挽回用户信心的决心。规模最大的展台、数量最多的Show Girl……SCE展台的每一个小细节都给与会者留下了深刻的印象。另外，诸如20GB版PS3降价并搭载HDMI接口、粉红色PSP即将在日本发售等利好消息也让玩家们欣喜不已。



SCE的展区主要分为PS3、PS2和PSP三个部分，不过这三个部分并不是平均划分的：PS3是SCE展区的绝对重头，所占的面积也是最大的，多款首次提供试玩的PS3游戏让这里始终人满为患；SCE这次并未在PS2方面下多大功夫，仅仅提供了《大众网球》这一款刚刚发售的游戏供大家试玩，像《荒野兵器 第五先锋》这样的RPG大作仅在展会的最后一天以DVD的形式向大家派发了体验版；PSP部分位于SCE展区的最左方，除了展出了由SCE本家制作的PSP游戏外，一些来自第三方厂商的大作也能在这里玩到。

▲在PSP展区内还设置了Playstation Spot供玩家们下载多款PSP最新游戏的体验版，在23日和24日这两个一般公开日中，这里一直都聚集了相当多的玩家。

■将于11月2日发售的PSP专用摄像头不仅可以拍摄具有各种特效的静态照片，还可以进行短片的拍摄，在会场上吸引了不少人驻足。



▶GPS接收器是PSP今后发展的一个重要周边，目前已经确定将对应这一周边的游戏分别有《大众高尔夫球场》(暂名)、《导航软件》(暂名)、《家庭星空 携带版》和《潜龙谍影 掌上行动》。

圣女贞德

机种：PSP　类型：S·RPG
发售日：预定2006年11月22日
售价：4800日元



《圣女贞德》是一款由Level5制作、SCE发售的大制作S·RPG，以英法百年战争中的传奇人物贞德为主角的这款作品可以说是Level5进入S·RPG领域的敲门砖，因此不论厂商和玩家都对其报以了相当高的关注。游戏目前的开发进度已经高达85%，相信玩家们一定可以在11月下旬准时玩到这款作品。《圣女贞德》在这次展会上提供了两个关卡的试玩，另外还可以观看到一段今年7月在网上公布过的游戏宣传影像。游戏的画面继承了Level5作品的一贯传统，全3D的场景和卡通渲染的人物都属于PSP的顶级水准，每次进入战场前会有一段读盘时间，不过进入战场后就不用再读盘了。



■《圣女贞德》的画面表现非常优秀，而且在系统上也有不少创新的地方。

提供试玩的第一个关卡为贞德所生长的多雷米村，应该是属于游戏初期的一场战斗，胜利条件为全灭敌人。英军和魔物们烧毁了整个村子，似乎是来村里找什么人的。战斗随即开始，可以操作的角色除了贞德外，还有佣兵罗杰和贞德的好姐妹莉安。游戏的战斗完全是按照回合制来进行的，一方全部行动完毕后才会转入另一方的行动。第一回合结束后发生剧情，贞德按照上天之声的指示，举起手中的腕轮进行了变身。变身的过程是由全动画来交待的，制作得比较精美。变身后贞德的能力会得到大幅度的提升，并且在变身过程中如果击倒敌人就可以立即进行一次追加行动，利用这个方法可以由贞德一人在一个回合内解决多名敌人。不过变身是有回合限制的，经过一定回合后变身就会自动解除，残余的回合数可以在状态栏上查看到。另外，我方攻击敌人时所处的站位对攻击效果和回避率都有很大的影响，绕到敌人背后攻击敌人的话可以起到更好的攻击效果。在我方角色行动过程中，角色们之间会进行简短的交谈，比较有意思。

第二个可以试玩的关卡是一个草原的场景，场地比起多雷米村宽阔了不少，从敌我双方的等级来看，应该是属于游戏中期的一个关卡。参战的我方同伴除了贞德、罗杰、吉尔·德·莱斯等之前已经公布过的同伴外，还多了名叫凯莉(キャリー)的魔法师和名叫马鲁赛尔(マルセル)的弓箭手两名新角色。另外，敌方中也出现了英军将领塔尔伯特这样的BOSS级角色。本关的战斗难度比多雷米村高出了不少，敌人的攻击力非常了得，如果我方不站在一起利用"连接防御"系统来提高防御力的话，战斗会更难进行。此外，"燃烧点"系统也已经出现，只要贴近敌人攻击的话，其身后或侧面就会释放出能量，让同伴取得该能量后就能临时提升攻击力。贞德在本关卡中装备的宝珠除了和多雷米之战中相同的白刃宝珠外，还新增了红莲宝珠，必须消耗4点SP才可以变身，而吉尔·德·莱斯身上也装备着风之宝珠，同样拥有着变身能力。


■精美的过场动画也是游戏的一大看点。

瑞奇与叮当 携带版(暂名)

机种：PSP 类型：ACT
发售日：预定2007年
售价：未定


■《瑞奇与叮当 携带版》(暂名)保持了系列一贯的高水准，玩起来爽快感十足。

“《瑞奇与叮当》系列”不仅在欧美地区叫好又叫座，在日本也拥有着相当高的人气。不同于PSP上很多单纯移植的游戏，《瑞奇与叮当 携带版》(暂名)是系列的最新作，在内容方面也是焕然一新的。虽然宣布开发已经有一段时间了，但目前的开发度仍然只有15%，而且发售日期也从原本的2006年内推迟到了2007年。

尽管完成度不高，但试玩版的画面仍然保持了系列的一贯高水准，给人以华丽而又非常厚实的感觉。丰富的武器一直都是系列的一个特色，在试玩版中玩家可以在数种武器间进行切换，通过简单的操作就可以发动爽快而又华丽的攻击。虽然由于开发度的问题本作错过了年末商战，但相信经过延期后，游戏的水准将会变得更加出色。

天地之门2 武双传

机种：PSP 类型：A · RPG
发售日：预定2006年10月19日
售价：4800日元



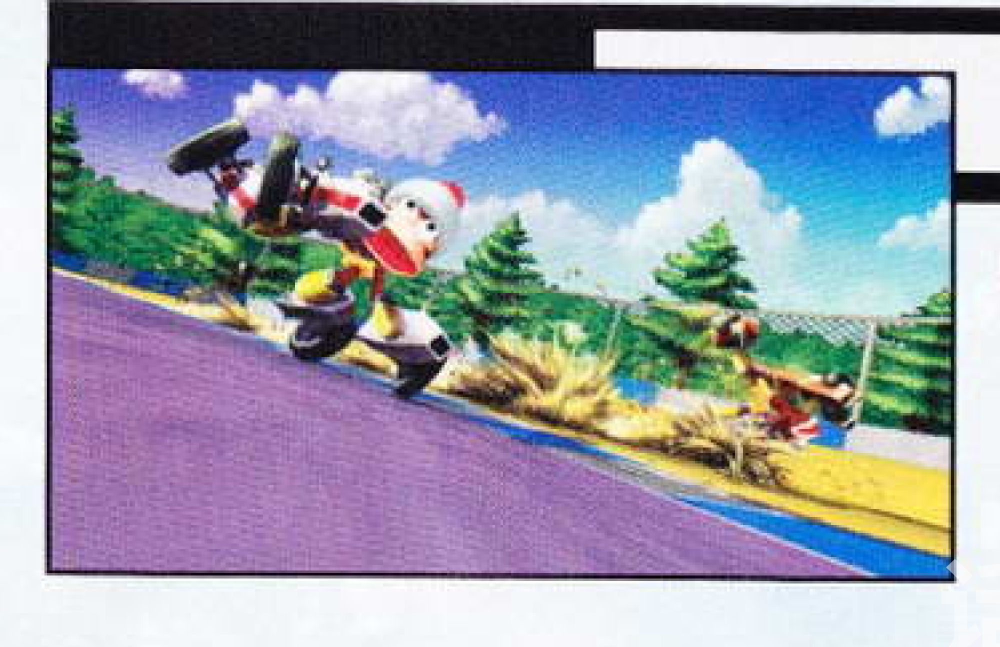
■虽然本作的玩法比起前作变化不大，但游戏内容却比前作更加丰富了。

作为原创A · RPG《天地之门》的续作，《天地之门2 武双传》在整体玩法上延续了前作的套路，不过新增加的更换同伴系统和丰富多彩的委托任务将使游戏在内容上比前作更加饱满。在试玩版中，雷伊主要体验了一下本作的战斗，不过玩过后发现与前作的差别非常小。试玩版的战斗中，玩家可以按L键在主人公理树 · 狼和女主人公春歌之间随时切换操作角色，不受操作的角色将由AI控制行动。

理树 · 狼可以使用体术、剑术和枪术等物理攻击方式，通过按R键切换武艺录能够实现花哨的连击，而春歌则是一名魔法系角色。由于本作将魔法独立出来由春歌专门使用了，因此前作中按□键发动气功术的设定被取消了，本作中按□键角色将会进行防御。在切换场景时，游戏依然会进行读盘，并且读盘的速度并不算快。另外，游戏中男女主角的状态画面有头像显示了，理树 · 狼在菜单画面中的头像怎么看都像极了日本明星木村拓哉……

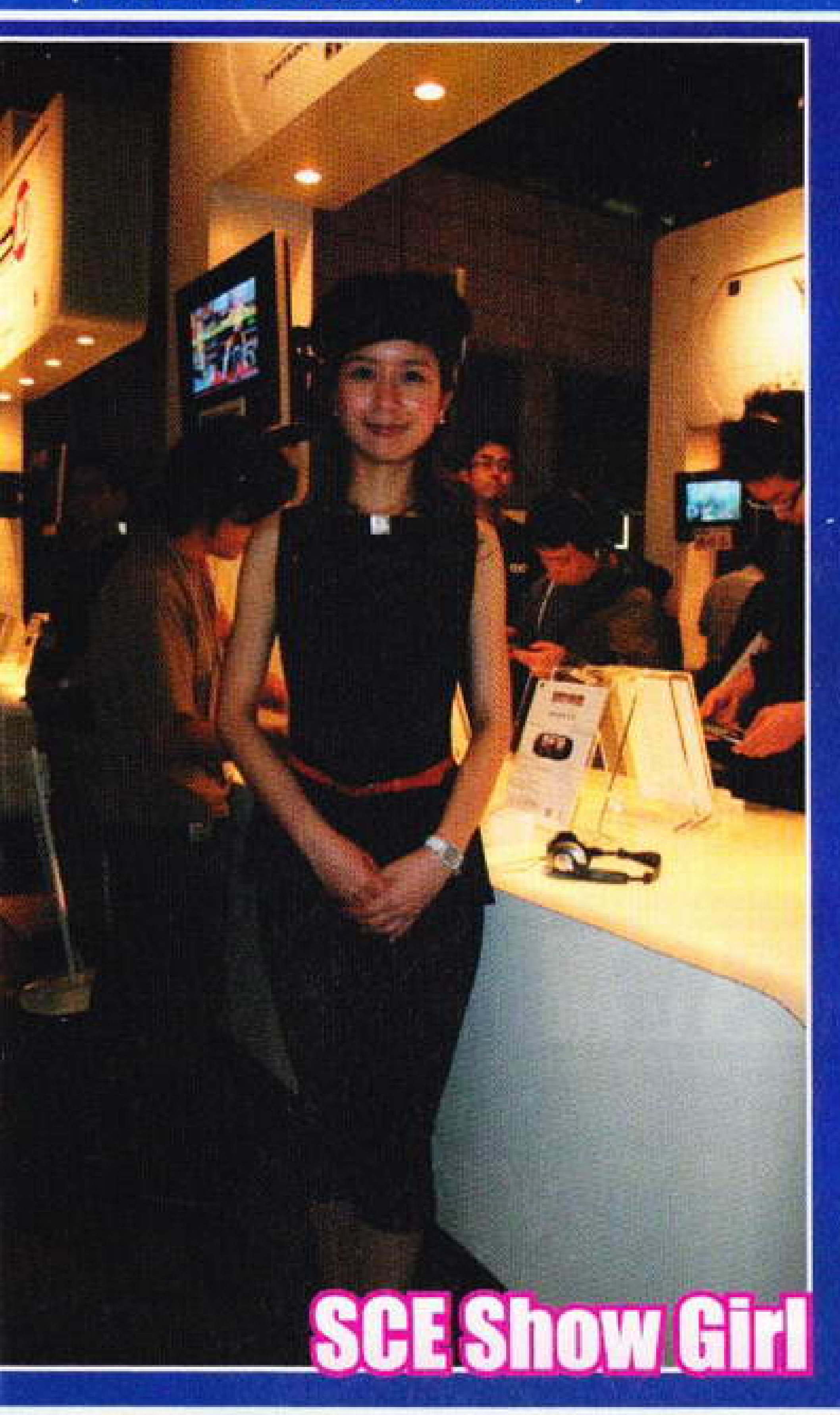
将于10月19日发售的本作目前已经进入了最后的调整阶段，如果喜欢前作的话，那本作也是没有理由错过的。

其 他



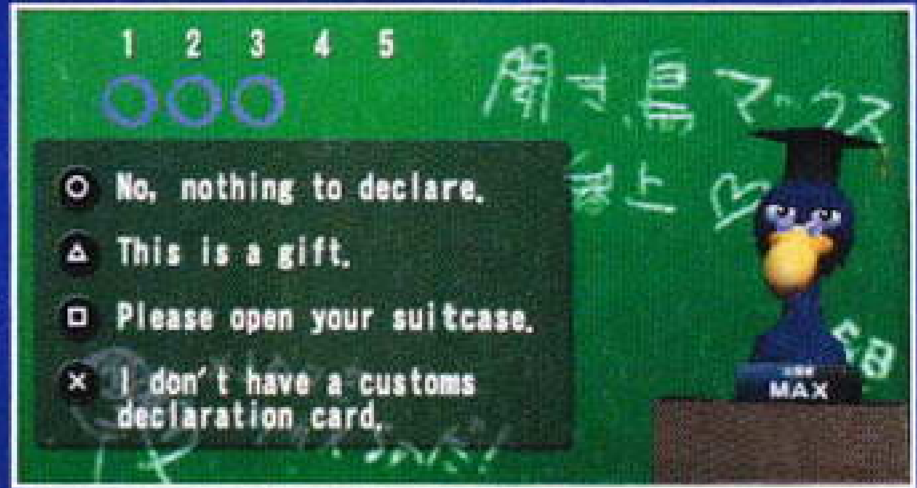
捉猴啦 比波猴赛车

《比波猴赛车》玩法简单，画面华丽，吸引了不少低龄玩家前去试玩，但该类游戏却始终无法跨越《马里奥赛车》的框框。


SCE Show Girl

Talkman式英语会话（暂名）

《Talkman》家族的最新成员，不过这次的作品并不是一款翻译软件，而是一款训练英语口语的学习软件。



啪啦啪啦啪

曾经在日本国内出货量突破100万大关的人气音乐游戏，这次的PSP版只是原作的简单移植，玩家们还会买账吗？



Square Enix NDS的最佳盟友

SE的展台紧贴于SCE右侧。去年的展会上，SE提供试玩的作品屈指可数，展台规模也略显寒酸。不过在本届TGS中，SE重新向世人证明了自己日本RPG第一大厂的地位，不仅提供了多款大作的试玩，而且玩家在试玩过这些游戏后一般都可以获得一些精美的小礼品。可以试玩的作品除了《王国之心II 最终混合版》(PS2)、《圣剑传说4》(PS2)和一些手机游戏外，其余的基本上都是NDS游戏，如《美妙世界》、《前线任务 1st》、《DQMJ》和《陆行鸟与魔法画册》等等。其中



《王国之心Ⅱ 最终混合版》、《美妙世界》和《前线任务1st》这三款游戏是本届TGS展会前才刚刚正式对外公布的，能够在展会上第一时间领略到这几款游戏的风采实在是让人喜喜出望外，不过这也从一个侧面反映出SE这次的确是有备而来的。

除了在试玩方面做足功夫外，本次SE在新作影像的宣传上也非常到位，光是影院就设置了两个。其中开敞式影院位于SE展台的右下角，其中轮流播放着《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》、《圣剑传说4》、《风精计划》(Xbox360)等新作的影像。封闭式影院位于SE展区的左上角，必须排队入场才能观看到其中放映的影像，而放映的内容自然也是绝密的，如《危机之源 最终幻想Ⅶ》(以下简称《CCFF Ⅶ》)、“《最终幻想ⅩⅢ》系列”等游戏的最新影像都只有在这里才能看到。


■可爱的陆行鸟一直是SE的吉祥物。

■好可爱的《最终幻想Ⅲ》人偶啊，真想把它们全部抱回家。

■“《王国之心》系列”如今已经成为了SE的又一个支柱，新作什么时候登陆掌机平台呢？

美妙世界

机种：NDS 类型：A·RPG
发售日：预定2007年
售价：未定



由野村哲也担当人物设定，GBA版《王国之心 记忆之链》的开发公司Jupiter制作的这款全新作品可以说是本次TGS上最令雷伊惊喜的一款掌机游戏。本作绝对是一款完全为NDS主机量身打造的精致作品，在双屏和触摸功能的运用程度上达到了同类游戏之最。玩家在试玩这款游戏后可以获得三枚一组的精美游戏主题徽章，相当吸引人，再加上本作本身就是SE最近才公布的全新作品，因此试玩台前一直排着长队，每次大约都要等上一个小时左右才能玩得上。

《美妙世界》的试玩版分为两个模式，分别为剧情模式和战斗模式，玩家可以自由选择一个模式来进行试玩。在战斗模式中，玩家可以根据指示来不断进行战斗，从而逐渐熟悉游戏独特的战斗系统；在剧情模式中，玩家可以了解到游戏的初期剧情，此外同样也可以参加几场剧情战。下面将以剧情模式为例为大家介绍游戏的试玩情况。

游戏的故事发生在日本涩谷，其中登场的角色们的穿着打扮完全体现出了涩谷的街头风格。主人公樱庭音操拥有感知他人内心的特殊能力，点击下屏幕右下角的徽章图案可以感知到周围人们的思考，此时下画面的人物上方会出现对话框，分别点击后可以详细查看到他们内心的所想，利用这一系统能够得到很多剧情发展的提示。剧情过后，音操被卷入了恐怖的死神游戏，“死神”要求他在十分钟内找到涩谷站前的忠犬八公像。开始音操对此有些不以为然，但他的掌心却出现了血红色的时间，并像秒表一样开始了倒计时。按照死神所托来到原本八公像所在的位置，但却发现这是个陷阱，真正的八公像已经不见了。在简单的下屏战斗过


■试玩这款游戏的玩家非常多。

后，同样卷入死神游戏的时尚少女四季决定与音操共同去寻找八公像的下落……

四季加入以后，战斗将在双屏同时进行，而这个前所未有的战斗系统正是本作的一个最大亮点。上屏中的战斗角色为四季，玩家必须按动十字键或Y、A键（根据左右撇子习惯而定）来操作她攻击敌人。上屏连续技第一发攻击的按键方式是由敌人的位置决定的，比如敌人位于四季左侧时，玩家就要首先按动十字键的←或Y键才能够进行有效攻击。此时上画面的下方会出现三行同方向的箭头，箭头的终点是三个图案，玩家可以根据画面中的提示信息按键来选择这些图案。如想要选择右图中的十字图案，玩家可以顺序输入→、→、→、↑、→、→；想要选择圆圈图案，则要顺序输入→、→、↓、→、→。上画面的上方一共有三张合拢的扑克牌，如果输入指令选择的图案与它们牌面上的图案相吻合的话，那么扑克牌就会翻转过来。按照从右至左的顺序将三张牌全部翻转后，下屏幕的右上角会出现一个合体技的徽章，点击后可以发动音操和四季的合体必杀技。



▲游戏需要操作上下屏的两名同伴同时战斗，非常具有挑战性。



■前卫的人物，独特的系统，《美妙世界》将一个美妙的游戏世界呈现在了玩家眼前

下屏中的战斗角色为音操，与四季不同的是，音操的所有行动几乎都是通过触摸操作来完成的。来回划动可以发动连斩，画线可以发动火焰攻击，而点击敌人则可以发动雷攻击。其中火焰攻击和雷攻击都是有发动限制的，在发动一定次数后，下屏上方的火焰徽章和雷电徽章就会变成黑白色，必须经过一定时间回复后才可以继续发动。另外，下屏中有时还会出现一些障碍物，按住L键后在障碍物上朝敌人方向划动就可以移动它们来攻击敌人。

上下屏的战斗既是相对独立，又是相互联系的。上画面中对敌人造成连续攻击或者下画面中反复使用徽章技后，画面中会出现一个光球，再次使用连续攻击或徽章技，光球就可以在两个上下画面间进行接力传递，传递的次数越多，那么攻击力提高得就越高。

虽然游戏的画面并不算出色，但是野村哲也那个性派的画风和游戏独特的战斗系统依然使本作成为了今后NDS上最值得期待的作品之一。雷伊在排队试玩这款游戏时，无意中听到两个日本女孩已经在商量下次COS这款游戏中角色的事情了，看来游戏中角色们前卫的穿着的确是深入人心、人见人爱啊！

勇者斗恶龙 怪兽统领者

机种：NDS 类型：RPG
发售日：预定2006年12月28日
售价：4800日元



这款“《DQM》系列”的最新作选择在圣诞期间发售，在年末掀起销售狂潮几乎已经是板上钉钉的事情了。在会场上，《DQMJ》的试玩分为了两个区，分别为单人游戏区和联机对战区，雷伊在试玩时选择的是单人游戏。

单人试玩版的场景为一个小岛，初期的同伴只有主人公和史莱姆，不过游戏过程中玩家也可以调入其他两名同伴，从而让参战同伴数上升到最大四位。游戏的画面采用了全3D的表现形式，人物是卡通渲染的，画面风格和《勇者斗恶龙Ⅷ》比较接近，但在效果上自然要差上一些。进入战斗后，上屏是战斗画面，而下屏则为菜单。下屏中央有两排怪物的缩略图，其中左方的代表我方的怪物状态，右方的代表敌方怪物状态。游戏的战斗画面采用的是主观视点的形式，角色动作比较流畅，战斗节奏也控制得非常不错。



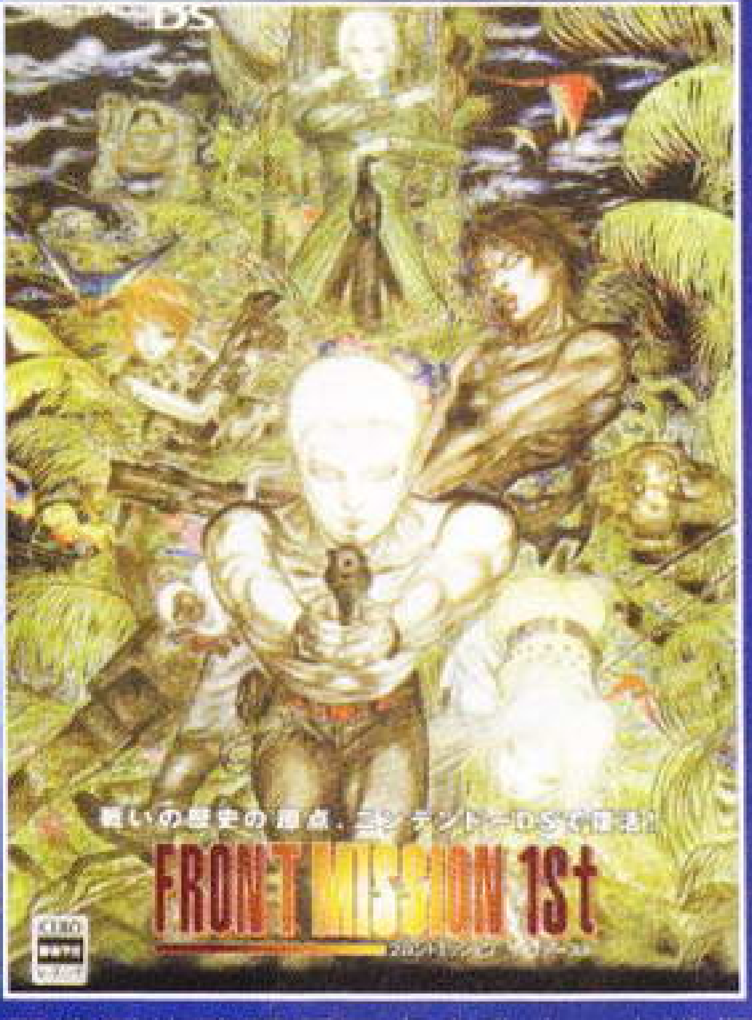
▲“《DQM》系列”已经好久没有推出新作了，本作的推出值得期待。

前线任务 1st

机种：NDS 类型：S·RPG
发售日：预定2006年冬
售价：4800日元

已经经过多次移植的作品，SE在今时今日还把这款作品移植到NDS上，其用意实在是有些让人难以捉摸，不过更出人意料的是，试玩这款游戏的玩家竟还不在少数。

展会上提供试玩的是游戏最初的关卡，剧情上和原作没有任何区别，画面也没看出有什么强化。不过游戏在操作上却针对NDS的触摸功能进行了调整，玩家除了可以和原作一样可以通过按键操作外，还可以用触控笔来完成所有操作。例如玩家如想攻击敌人，可以首先用触控笔点击“Attack”指令，选择好要攻击的敌人和要使用的武器后再点击敌人一次选择“OK”就可以对其发动攻击，而点击画面右下角的图标则可以取消操作。虽然加入了触摸操作，但由于本作中的指令框都比较狭窄，点击起来其实并不方便。



▲反复移植过多次的作品，玩家们还会买账吗？

陆行鸟与魔法画册

机种：NDS　类型：AVG
发售日：预定2006年12月14日
售价：4800日元

以SE人气明星陆行鸟为主角的最新作品，画面表现上保持了NDS版《最终幻想Ⅲ》的水准。雷伊在试玩这款游戏时选择了联机对战模式，挑战的是一个吃金币的迷你游戏。在这个迷你游戏中，玩家首先要操纵自己的陆行鸟在画面中央的水池中沾上水，让陆行鸟身体周围包围上一层保护罩，这样就可以在火焰中出生入死撞击其他陆行鸟来抢吃金币了。游戏时间结束后，电脑会根据陆行鸟们所得的金币数来决定玩家的名次。在联机对战中取得第一名的玩家，可以从展台小姐处得到一个特制的以本作为主题的NDS保护袋。





◀ 本作温馨可爱的画面应该会吸引不少低龄玩家。

危机之源 最终幻想Ⅶ

机种：PSP　类型：A·RPG
发售日：预定2007年
售价：未定

野村哲也在今年E3结束后接受日本媒体采访时曾经表示在TGS 2006中，《危机之源 最终幻想Ⅶ》将会带给大家除了高品质画面外的另外一个惊喜，不过从这次展会中《CCFF Ⅶ》的表现来看，野村先生似乎是食言了。不仅游戏依然没有提供试玩，而且发售日也被悄悄地延到了2007年。不过好在SE还没有彻底把事情做绝，在其封闭式影院中放映了这款游戏两三分钟左右的最新影像，也算是稍微安抚了一下玩家们的苦苦等待之心。



除了之前已经公布过的一些剧情画面外，这段影像中有很多片段都是首次公布过的。影像最开始是一段CG动画，扎克斯从直升机上纵身而下，帅气地跳到了奔驰的列车上。除了这一段剧情是用CG来表示的外，影像中的其他剧情动画都是用即时演算来完成的，画面的优秀表现令人惊异。人物在说话时都是对口型的，看上去像极了精心制作的动画电影。另外，《FF Ⅶ》中的人气女主角艾莉丝也在片段中出现了，并且和扎克斯关系亲密。鉴于艾莉丝的声优是坂本真绫，扎克斯的声优是铃村健一，所以两人在对话时常常会让人不知不觉地联想起《机动战士高达SEED D》中的露娜玛利亚

SE Show Girl



和飞鸟真……在影像的最后，长相酷似《地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ》隐藏动画中那名神秘男子的红衣男人出现，从他短短的几句对话中可以听出他的声优似乎是日本当红偶像Gackt。除了剧情动画外，这段影像中还穿插了一段极短的战斗画面，而这也是这款游戏的战斗画面首次对外公布。从战斗画面上来看，战斗形式似乎有些类似于《王国之心》系列，画面左上方有类似于轮盘的东西，不过由于目前官方还没有进一步公布战斗的详情，所以有关本作战斗的详细情报还请期待我们今后的报道。



■《危机之源 最终幻想Ⅶ》真的会在2007年发售吗？也许只有SE自己才知道吧。

Capcom

浓缩的精彩


■《MHP2》试玩台前的巨大主题模型。

这次Capcom展出的游戏虽然并不多，不过款款都是精品。除了次世代的《鬼泣4》和《失落的星球》外，掌机方面展出的作品共有《逆转裁判4》、《怪物猎人 携带版 2nd》（以下简称《MHP2》）和《流星洛克人》三款，由于《流星洛克人》只有在儿童区才能试玩，所以在Capcom展区能玩到的掌机游戏其实只有《逆转裁判4》和《MHP2》两款。

■《逆转裁判4》的试玩台前总是聚集着大量玩家。



▶《逆转裁判4》试玩区前的液晶电视中会不时回放系列的经典场面，成步堂和真宵风趣的讲解常常会令与会者发出会心的微笑。

逆转裁判4

机种：NDS　类型：AVG
发售日：预定2007年春
售价：未定

《逆转裁判4》的试玩区布置得像个法庭一样，法官席后面放着一台大型电视，其中不仅播放着裁判长的有趣影像，而且还时不时穿插着《逆转裁判4》的宣传影像。另外值得一提的是，这次提供试玩时所用的机子全部都是老式的银色NDS，而不是时下流行的NDSL。

试玩版提供的内容到游戏第一话第一次指正结束为止，游戏在操作上和NDS版的《逆转裁判 新生的逆转》几乎完全相同，而画面也没有提升多少。不过话说回来，“《逆转》系列”玩的从来就不是画面。这次试玩版的内容虽然不长，但其中提供的信息量还是不少的，下面就将游戏第一话开场的剧情毫无保留地全部介绍给大家。

第一话《逆转王牌》的开场动画发生在一家俄罗斯餐厅的地下，餐桌上一位头带针织帽的男子突然对另一名男子说道：“一切都结束了，你输了。”桌子上的纸牌顿时飞起，在玻璃瓶的破碎声后，另一名男子无力地垂下了双手……

4月20日上午，《逆转4》的新主人公王泥喜法介即将面对自己的首次开庭。虽然他心里很紧张，但嘴上却一直说着“大丈夫、大丈夫(注：意为‘不要紧’)”。王泥喜的老师牙琉雾人是一位相当老道的辩护律师，据他表示，这次的委托人是他的一位老朋友，在案发当晚两人还在一起吃过饭。此时王泥喜的面前出现了一位头戴针织帽、留着络腮胡子的男子，他就是这次事件的委托人，不过此时他的名字栏内还是用问号来表示的。在王泥喜简单做过自我介绍后，很快就进入了法庭审理部分。

法庭内一片嘈杂，裁判长像往常一样敲打着木槌，并对被告席上的针织帽男子说道：“很遗憾，这么多年没见，没想到我们会以这样的形式再见……成步堂龙一。”不错，正如TGS前玩家们所猜想的一样，这位游戏中的第一位委托人正是系列前几作的主人公成步堂龙一。在本作中，成步堂龙一的身分不再是大家所熟悉的辩护律师，而是一位失意的钢琴师，负责在案发的俄罗斯餐厅内为客人弹奏钢琴。不过这个身分其实也只是一个幌子，他真正从事的，是在餐厅的地下室陪客人们打牌，并且七年来从来就没有输过。本次审理的检察官是大家所熟悉的亚内武文，他



■想得到MM手中的《逆转裁判4》精美明信片吗？先排队试玩游戏吧！

Capcom Show Girl

会为与会者简单介绍案件的来龙去脉，并且将证物葡萄汁瓶递上法庭。这种葡萄汁是本案的被害者浦伏影郎最爱喝的饮品，不过酒瓶上却沾着成步堂龙一的指纹，而且指纹是倒手的，也就是说很有可能是成步堂举起瓶子砸死了被害者。浦伏影郎在国外生活了很多年，直到最近才回到了日本，之前和成步堂并没有任何接点，在俄罗斯餐厅中的牌局是他们第一次碰面。提到牌局时，裁判长表示这属于赌博范畴，本身就是一种犯罪，不过牙琉则表示这仅仅是两人之间的一个比赛，并没有涉及到金钱交易。此时裁判长会要求成步堂对两人间的比赛提供证词，不过成步堂除了表示那家俄罗斯餐厅的地下实际上是街道的暗黑会所外，并不愿意透露更多的信息，而在对证词的审问和指正结束后，试玩版的内容也就戛然而止了。


■不会弹钢琴的钢琴师，不能辩护的辩护律师……这七年间成步堂身上到底发生了什么？

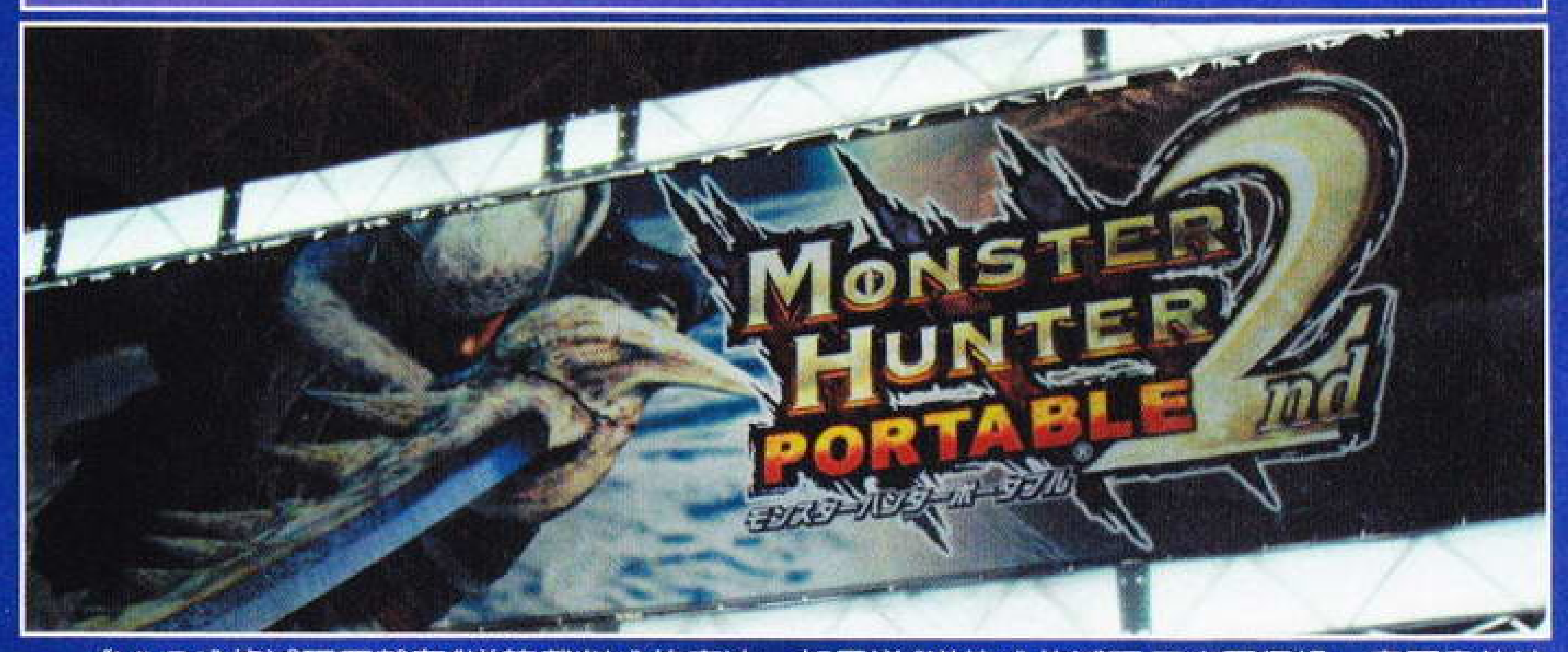


■一脸青涩的王泥喜法介，他能顺利解决一桩桩棘手的案子吗？

究竟是什么使得成步堂从一名大律师堕落为一个赌徒，俄罗斯餐厅杀人案的真相又是什么……这些答案恐怕要等到明年春季游戏正式发售后才能得知了。

怪物猎人 携带版 2nd

机种：PSP 类型：ACT
发售日：预定2007年2月
售价：未定



《MHP2》的试玩区就在《逆转裁判4》的旁边，如果说《逆转4》的试玩区布置得像一座严肃的法庭，那《MHP2》的试玩区则是以轻松热闹的艾鲁厨房为主题的。《MHP2》不愧是目前最受期待的PSP游戏之一，排队等候试玩的玩家是所有PSP试玩游戏中最多的，严严实实地将展区围得里三层外三层，一般都要等待一个半小时以上才能够试玩到。

雷伊在等候了将近两个小时后终于看见了曙光，排到了队伍的前列。由于这次提供的试玩是四人联机完成任务，而雷伊只有一个人，所以试玩区的工作人员帮我找了其他三名单独前来试玩的日本玩家一起组队。试玩版中可以挑战的任务一共有三种，分别为挑战雌火龙(简单)、讨伐雪狮子(中等)和讨伐炎王龙(困难)，由于雷伊对前作接触不多，因此队伍中年龄和雷伊相仿的日本玩家(其他两个都是十来岁的少年)建议组员们选择最简单的任务。不过为了不影响大家的兴致，雷伊最后还是提议选择普通难度的讨伐雪狮子任务。



■多人联机是"《怪物猎人》系列"的一大特色，赶紧化身猎人，共同去挑战巨大的史前怪物吧！

进入游戏后，组员们可以从全部11种武器中选择一种自己喜欢的武器来使用，雷伊选择的是太刀。选择好武器并在储物箱中选取随身携带的物品后，挑战任务也就正式开始了。雪狮子位于地图右上角的区域，在切换场景时和前作一样，需要进行一定时间的读盘，读盘速度基本和前作持平。经过跋山涉水后，雷伊终于来到了指定区域，发现手脚较快的两名组员已经在讨伐雪狮了，雷伊也迅速拔刀冲了上去。经过一番厮杀之后，雪狮子逃到了大地图的左下方，而在厮杀过程中我方有两名组员都相继阵亡了。复活后的讨伐队兴冲冲地来到地图左下方，开始继续讨伐雪狮子，不过雷伊一不小心被雪狮子撞了个正着，还没来得及吃回复药就被打趴在地，体力也全部耗尽了。由于三次复活机会已经用完，组员们已经不能再复活了，试玩也就强制结束了。

虽然没有能够战胜雪狮子，但是组员们都已经从短短的试玩过程中体会到了本作的乐趣。尽管游戏差别和PS2版不太大，但是简易的联机方式却能更方便地让组队冒险成为可能，这也许就是掌机版的《怪物猎人》比家用机版更受玩家们欢迎的原因吧！

SEGA 质与量的完美结合

SEGA这次提供试玩的掌机游戏非常多，其中不仅有《风来之西林DS》、《三国志大战DS》等超人气大作，也不乏《怪医秦博士 火鸟篇》、《我的迷宫》等让人眼前一亮的全新作品。另外，诸如《家庭星空 携带版》、《脑快感 大家一起开心体验》等作品也在展区内提供了体验版下载，玩家可以将他们下载到PSP中带回家中游玩。



▲《三国志大战DS》的试玩台前，COS成孔明的展台小姐正在向玩家们讲解游戏的特点。



▶《死神BLEACH DS2 黑衣闪现的镇魂歌》的巨大宣传画布。

不可思议的迷宫 风来之西林DS

机种：NDS　类型：A·RPG
发售日：预定2006年12月14日
售价：4800日元

《风来之西林DS》(以下简称《西林DS》)移植自SFC版，展会前很多玩家都对《西林DS》的画面表示失望，不过在实际试玩过后却发现其实画面并没有想像中的那么糟糕，2D画面给人的感觉还是很清爽的。游戏在操作上除了保留原本的按键操作外，还加入了触控笔的操作。另外，NDS的下屏用来显示实际游戏画面，而上屏则用来显示各种辅助信息，虽然基本游戏系统和原作没有什么太大区别，但总的来说玩起来比原作更加方便了。另外，本作还将对应任天堂Wi-Fi连接，利用NDS便捷的网络功能来完善“风来救助队”系统。



怪医秦博士 火鸟篇

机种：NDS　类型：AVG
发售日：预定2006年11月9日
售价：4800日元


■《怪医秦博士 火鸟篇》和《我的迷宫》的试玩台是紧挨着的，不过好像人气度都不怎么高。

根据手冢治虫的著名漫画作品《怪医秦博士》改编而成的手术游戏。游戏的进行方式有些类似于NDS上的另外两款手术游戏《研修医 天堂独太》和《超执刀》，在整体流程上分为AVG部分和手术部分两大块。AVG部分主要是用类似于漫画的形式来表示的，甚至还保留了漫画框，玩家们在欣赏剧情时就像在观看漫画书一样；而在手术部分中，玩家则要用手中的触控笔来帮病人们解除病痛。

雷伊一共试玩了两个关卡，第一个关卡是给一名车祸遇害者摘除脑内的异物，第二个关卡则是帮一名狼人做整形手术。手术过程中，下屏幕上会出现很多圈，圈内有一些指令提示，玩家需要连续用触控笔根据这些指令提示来操作才可以逐渐推进手术，总的来说难度并不太高，如果连续成功输入指令，还可以达成连锁。第二个关卡的难度比起第一个关卡有明显提高，不仅圆圈会连续不断地出现，而且最后的面部缝合相当考验玩家的技巧。在面部缝合时，下屏幕上会顺序出现几条线段，玩家必须按照线段出现的次序和方向依次用触控笔在线段上描上一遍，一旦出错就必须从头开始缝合，并且患者的生命体征也会大幅度降低。在雷伊前面试玩的几个孩子虽然开始玩得都很顺手，但却都没有能顺利通过这最后一关。手术完毕后，电脑会根据玩家的表现给出评价。



▲手术过程都是用触控笔来操作的，很考验玩家的熟练程度。

时尚魔女拉布与贝莉 DS收藏版

机种：NDS 类型：ETC
发售日：预定2006年11月22日
售价：5800日元

在街机上超受欢迎的女性向游戏的NDS移植版，SEGA方面对其寄予了厚望，据悉今年年内的销售目标将是100万！从目前该游戏在日本的预约情况来看，要达成这一目标似乎并不困难。



■《时尚魔女DS》是SEGA的一块金字照片，在女性玩家心目中拥有至高无上的地位。

《时尚魔女DS》只有在9月22日商业接待日这一天提供了试玩，虽然该游戏打的主要是女性牌，但在会场上却还是有不少男性玩家对其表示了热切的关注。雷伊试玩的是一个试穿衣服的简单小游戏，一开始必须从拉布和贝莉两名可爱的MM中选择一名来进行游戏，玩家要从发型、服装和鞋子三个方面来帮MM搭配服装。NDS下方的卡槽内插有读卡器，而玩家的手边有一叠精美的卡片，卡片上印有各种发型、服装和鞋子，只要将这些卡片在读卡器上刷一遍，游戏中的MM就会立刻换上卡片上的服饰，十分神奇。另外，卡片的右下方还有特定的颜色，如果服饰的颜色与MM的幸运颜色相吻合的话，那么得到的评价也会有所提高。除了搭配服装外，本作中还有着众多乐趣十足的小游戏，比如节奏游戏等等，内容非常丰富。

死神BLEACH DS2 黑衣闪现的镇魂歌

机种：NDS 类型：FTG
发售日：预定2007年2月15日
售价：4800日元



▲爽快的连续技依然在本作中得到了保留。

由财宝公司制作的《死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运》以爽快的对战博得了不少玩家的支持，而其续作《死神BLEACH DS2 黑衣闪现的镇魂歌》（以下简称《BLEACH DS2》）也很快就公布了，并将于明年2月份登陆NDS平台。另外，同样由SEGA发行的Wii版《死神BLEACH Wii 白刃闪现的轮舞曲》也将于今年12月在Wii上登场，从副标题上我们似乎可以感觉这两个游戏将会存在着某些联动。

《BLEACH DS2》一共有四台试玩机，要求玩家们进行四人联机对战。由于雷伊是在22日商业接待日去试玩的，所以当时试玩这款游戏的玩家并不多，一直都凑不满四位玩家对战，最后工作人员只好亲自上马和我进行了对战。不过这种情况在后来的一般接待日中有所改善，后来试玩这款游戏的玩家还是不少的。试玩版中一共可以选择6名角色，除了几名前作中就有的角色外，还增加了山田花太郎和蒲原喜助两名新角色。游戏在各个方面和前作差别并不大，并仍然对应WI-FI对战，对战起来刺激感十足。

噗哟噗哟 15周年纪念版

机种：NDS　类型：PUZ
发售日：预定2006年12月14日
售价：4800日元

人气方块类对战游戏“《噗哟噗哟》系列”即将迎来15周年纪念，而15周年纪念版游戏也将分别在NDS、PSP和PS2上先后登场。在三个版本中，NDS版将于今年12月14日率先发售，而其他两个版本则要等到明年春季，在会场上提供试玩的也只有NDS版。


■主持人不停为大家介绍着对战的战况，舞台装饰得也比较有气氛。

《噗哟噗哟 15周年纪念版》的试玩区分为两块，分别为单机版和联机对战版，用SEGA自己的话来说就是，玩家可以在单机版试玩处来提高自己的水平，然后去联机对战区和其他玩家切磋。另外，在试玩区内还提供了游戏的试玩版供大家下载。联机对战区内有两名工作人员主持对战大局，后方的屏幕上现场播放着对战者们的试玩情况。由于“《噗哟噗哟》系列”在日本的人气度本来就不低，再加上主持人们热情洋溢的解说，来对战这款游戏的玩家非常之多，比赛过程也总是高潮迭起。每局比赛结束后，对战者还可以根据所获名次从主持人那里获取各种精美的礼品。游戏同样支持任天堂Wi-Fi连接，全世界的玩家可以轻松实现联机对战。

三国志大战DS

机种：NDS　类型：TAB
发售日：预定2007年1月25日
售价：5800日元



■虽然画面比起街机版有所缩水，但游戏的战略性却依然得到了完美继承。

以超人气街机游戏《三国志大战2》为蓝本制作的掌机版《三国志大战》。街机版中玩家必须用卡片在特殊的街机框体上进行操作，移植到NDS上后，这一操作得到了大幅度变更。在玩NDS版时，玩家必须把NDS主机竖起来玩。其中左边的屏幕为战场画面，右边的屏幕（触摸屏）则相当于街机上的盘面，所有的操作都是在这个屏幕上通过触控笔来完成的。玩家必须用触控笔操作右屏幕中我方的卡片来与敌人作战，左屏中右上角的为迷你地图，从中可以观察到敌我双方的所在位置，其中红色的代表我方，蓝色的代表敌方。当敌我双方相触碰时就会进入战斗。在战斗时，玩家可以点击右屏幕右下方的计略和兵法键来发动计略和兵法，其中计略相当于普通游戏中的必杀技，必须消耗士气槽才能发动；而计略发动后我方的整体武力将会得到大幅度提高。另外，在发动计略时，左屏中会有精美的必杀技CG动画，魄力满点。

如果有武将在战斗中战败的话，可以用触控笔将他的卡片拖到右屏的下方（我方本阵内），经过一定时间后该武将就会重新加入战斗。当接近敌方本阵时，可以攻打其城门。每场战斗都是有时间限制的，在时间结束时，左屏上方体力槽较多的一方就会获得胜利。游戏在战斗时紧张感十足，而且触控笔的操作也十分流畅，习惯了街机版操作的玩家绝对能够从中寻找到新的乐趣。

我的迷宫

机种：PSP 类型：RPG
发售日：预定2006年11月30日
售价：4800日元



■游戏的画面虽然平淡无奇，但游戏性却是毋庸置疑的。

由Climax制作、SEGA发行的一款迷宫RPG，虽然游戏公布已经有一年多的时间了，但之后却一直都没有续报，不免让人担心这款游戏是不是已经取消开发了。在这次展会上，SEGA意外地提供了该作品的试玩，并且游戏的完成度已经高达了95%。不过遗憾的是，也许这类主观视点的迷宫RPG已经不再受玩家的青睐，该游戏仅有的一台试玩机前也很难找到前来试玩的人，不过正因为如此，雷伊才可以集中精力将这款游戏试玩了很久。

虽然在画面表现上非常一般，但《我的迷宫》的游戏性还是颇高的。在镇上共有商店、长老之家、迷宫入口、道具仓库、我的迷宫等设施。在商店中玩家可以进行道具装备的买卖；长老之家中可以接受委托，根据星数的不同，委托的难度也不同；通过迷宫入口可以进入迷宫进行冒险；道具仓库可以存储道具；我的迷宫可以和朋友们交换迷宫。

试玩版中仅提供了最初的迷宫供大家试玩，迷宫是随机生成的，每次进入其构造都会有所不同。游戏中的武器和防具都是有使用次数限制的，当使用回数耗尽后就无法再使用了。游戏中有个比较特别的设定就是SMELL值系统，在画面左下方有个SEMLL值，这个值会随着玩家在迷宫中冒险的时间增加(其实就是冒险者在迷宫中冒险的时间太长又无法洗澡时身上发出的臭味)，当这个数值达到100时就会遇到一般情况下不会出现的强敌，该数值可以用香皂来降低。另外，在迷宫中玩家时常会遇到各种陷阱，奇妙的是，在碰到陷阱后玩家可以按动□键让陪同自己一起冒险的精灵把陷阱吸过来供自己使用。玩家最多可以吸收三个陷阱，使它们成为冒险过程中的重要道具。

SEGA Show Girls

Namco Bandai Games

PSP的强力后援

虽然不少第三方厂商已经开始纷纷将自己的招牌作品搬上NDS，不过NBGI、尤其是Namco却还在坚持着PSP最后的阵地。这次展会上，NGBI展出了不少制作精良的PSP游戏，而NDS方面值得关注的却只有《风雨传说》一款。由于Bandai和Namco这两大巨头已开始联手经营，因此这次NGBI的展台面积非常大，展台背面三个时而分开、时而并拢的巨大荧幕上，不断地播放着《风雨传说》、《世界传说 光之神话》的宣传动画，配以临场感十足的音响效果，非常震撼人心。



■巨大的屏幕上正在放映着《世界传说 光之神话》的最新影像。



世界传说 光之神话

机种：PSP 类型：RPG
发售日：预定2006年12月21日
售价：4800日元

《世界传说 光之神话》是NBGI在PSP上推出的首个原创《传说》作品，公布伊始就受到了许多玩家的关注，本次TGS上它以精美的画面以及超赞的系统受到了广大玩家的喜爱。当你第一眼看到这个游戏时真的不敢相信这是掌机上的游戏，细腻的3D建模，流畅的画面给人留下良好的印象。游戏开始是选择原创主角，大家可以选择其性别，不过可惜的是试玩版中外貌不能自由设定，而职业也固定是战士。游戏的迷宫是全3D的，在画面右上角有小地图，所以探索时没有什么难度。



■优秀的画面，丰富的角色，流畅的操作……《世界传说 光之神话》值得期待。

游戏的战斗采用可见式遇敌，当接触到敌人后就会进入战斗。操作方面由于沿

袭了历代的操作，所以很容易上手。游戏中的装备全部都能显示在外观上，据制作人说游戏中装备数量多达800种以上，组合更是有无限的可能。战斗方面本作结合了《深渊》与《仙乐》的优秀系统，自由移动以及合体技非常爽快，而战斗画面十分流畅、帧数足也是非常值得称道的。当然，最让人兴奋的是本作可以选择历代《传说》中的角色成为同伴，并且还能操纵他们，看来对于《传说》FANS而言本作的确算得上一款大餐了。

在截稿前雷伊得到了最新消息，该游戏将在今年12月21日与广大玩家见面，为"传说年"画上一个圆满的句号。

风雨传说

机种：NDS 类型：RPG
发售日：预定2006年10月26日
售价：4800日元

第一款登陆NDS的"《传说》系列"作品，发售日已经经过数度推迟。本次展会上提供的试玩版完成度已经高达95%，相信已经不会再延期了。由于试玩的人比较多，因此每名玩家每次只能玩十分钟，旁边甚至有工作人员时刻看着计时器来督促玩家……

和所有"《传说》系列"正统作品一样，本作也有着片头动画和主题歌，不过本作的片头动画并不是全2D动画构成的，而是穿插着3D即时演算动画和2D动画，由于NDS的3D机能并不强，所以片头动画给人的感觉怪怪的。



■经过反复延期的《风雨传说》，FANS应该已经等得不耐烦了吧。

玩家在地图上移动时，既可以用十字键也可以利用触控笔来移动，只要点一下想去的地方角色就会跑过去，还是比较方便的。游戏的战斗正如之前所公布的那样，是采用三线方式来进行的，玩家只要按下两次相同的方向键就可以让角色换线，这一点和《重生传说》是一样的。发动必杀技和换线等操作也是可以用触控笔来完成的，不过实际操作起来并不太方便。另外，由于机能限制，每次战斗我方最多只能上三名同伴，比起其他《传说》作品的四人作战来，显得有些单调。

由于试玩时间的限制，雷伊只玩了开始的一小段剧情。剧情中魔物袭击了主人公凯乌斯所生长的村庄，关键时刻，凯乌斯的养父挺身而出变身成为了兽人，拯救了大家。虽然村子得救了，但凯乌斯父子也被村民们驱逐出了村子……从官方的宣传来看，本作在剧情方面应该会比较注重于对少年成长过程的诠释，想必会很有看头，值得期待。

高达 沙场混战

机种：PSP 类型：ACT
发售日：预定2006年10月5日
售价：4800日元

去年发售的PSP动作游戏《战士高达 战争策略》虽然素质并不理想，但在"高达"这个金字招牌的影响下还算是取得了不错的销售成绩。续作的推出对于Bandai来说一点都不稀奇，而这次厂商也充满信心地宣称本作的素质将远远超过前作。虽然游戏在本次TGS上的试玩数量很少，但幸好来杂在《传说》、《皇牌空战》等超人气作品中间，因此没费什么劲就顺利抢到了。雷伊选择的是"真红的稻妻"这一关，驾驶的是"Z"中克瓦特罗的爱机百式。任务是要干掉吉翁的皇牌机师强尼，不过这种BOSS级别的敌人当然不会马上出来。初期的扎古，力克·大魔和勇士都是给玩家熟悉操作的，在击沉一艘主舰后"真红的稻妻"登场。虽然是ACE，但毕竟机体性能不行，很快敌人便招架不住了。

从试玩版提供的众多关卡和机体可以看出，本作的完成度已经非常之高了。试玩版中同屏最多出现3架机体，而且即使有机体被击毁爆炸也没有拖慢的现象，这一点真的是很让人欣慰。与前作相比另一个进步就是机体的反应速度明显提升了，玩家的指令能够很快反应到机体的运动轨迹上，令战斗的速度感大增。当然，不足也很明显，最令人不满的就是各机体的运动姿态几乎没有区别，完全体现不出MS间的差异。



▲《高达 沙场混战》即将在10月初与广大高达迷们见面。

皇牌空战X 诡影苍穹

机种：PSP 类型：STG
发售日：预定2006年10月26日
售价：4800日元



如果提到Namco，那么有几个系列的游戏是一定要说的。《铁拳》已经来到了PSP，而PSP版《山脊赛车》的第二作也已发售，现在自然轮到"《皇牌》系列"了。

由于PSP缺少右摇杆以及一组LR键，所以本作在操作上进行了调整。×键与○键依然还是用来发射机枪以及导弹，摇杆用来控制机头的方向；R、L键分别为加速、减速；□键改为切换常规导弹或特殊武器，原本L2、R2的平移键被改到了方向键的左右；选择键用来放大雷达，雷达与系列一样同样可以在3种范围间切换。试玩版总共提供了3关，分别是对空、对海以及对地。对空任务最简单，玩家只要驾驶战机摧毁全部的轰炸机就可以。虽然敌方会有护卫机，但那种两机编队的小股力量是起不到任何作用的。试玩初期确实不太适应更改后的键位(尤其是用来放大雷达的选择键以及左右平移)，而且PSP长条形的机身并不适合左右手进行多个键位的组合操作，最明显的例子就是当操纵机体与目标缠斗的时候，如果想通过侧滚与平移的配合增加转向的效率，很有可能会因为左手拇指在摇杆和十字键间频繁切换而导致PSP的滑落！不过好在PSP版的敌方ACE机体(机体名称上还加标有驾驶员的名称)与《皇牌空战5》的ACE机体在AI方面没有可比性，所以实际战斗中对玩家的操作要求并不高。

其实对于这款游戏来说，确实很难找到硬伤。画面、音效、操作，无论哪一点都非常出彩。从某种意义上说，本作与《皇牌空战4》很像，同样的剧情方式，同样充斥在游戏中的悲伤与无奈。系统方面同样不能对僚机下达指令，玩家在战场上能够依靠的只有自己。语音——没错，这一点绝对不能忘。虽然比不上PS2版，但游戏中同伴的呼救或呐喊以及敌人的悲鸣总是能在最关键的时候震撼着你，而这也正是系列所不能或缺的。


NBGI Show Girl

GUNPEY－R

机种：PSP 类型：PUZ 发售日：未定 售价：3800日元

音乐连携 GUNPEY－R

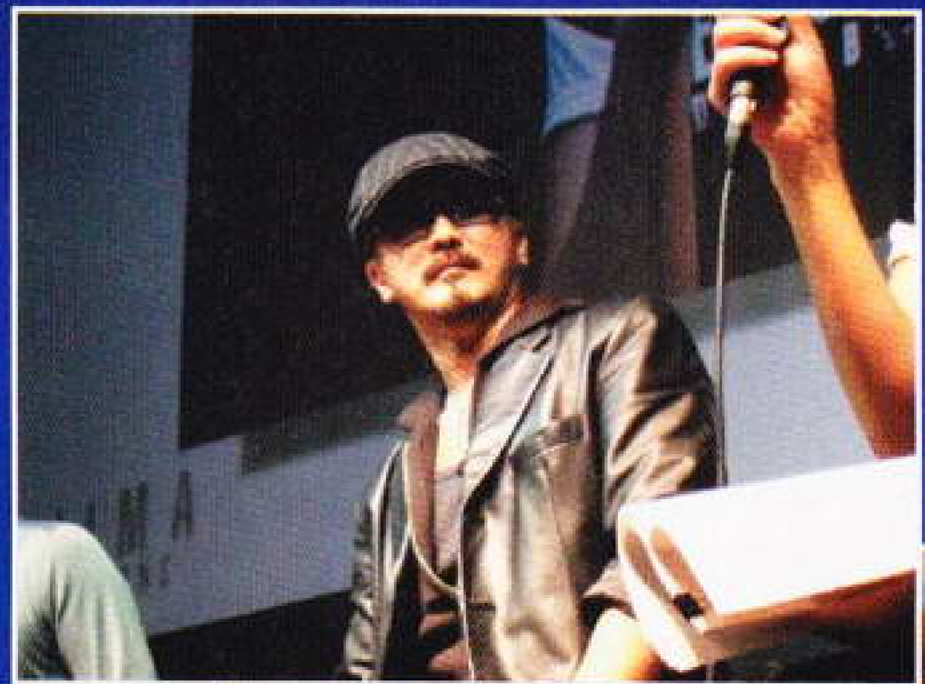
机种：NDS 类型：PUZ 发售日：2006年10月19日 售价：3800日元

两款颇有意思的PUZ游戏，虽然机种不同、画面风格也完全不同，但实际上两个版本的《GUNPEY－R》在玩法上差别并不大。游戏中只要将不断上升的线段连接起来就可以将这些线段消去，其中PSP版需按动□键来移动线段，而NDS版则可以直接用触控笔来操作。PSP版中可以选择双皮肤来游戏，而NDS版中对手会使用必杀技，在线段消去时画面上还会出现音乐符号。虽然这两款游戏都比较适合闲来无事时拿出来耍一下，不过在TGS上试玩它们的人却相当有限。

Konami 小岛的个人秀



Konami的展台面积不小，而且提供试玩的游戏也非常丰富。在掌机方面，除了NDS和PSP版的《WE》以及《口袋棒球9》等体育游戏外，最受玩家们欢迎的新作就属《潜龙谍影 掌上行动》和《我们的太阳 强哥与撒巴塔》了，而这两款游戏均是由小岛制作组来完成的。再加上Konami的开敞式舞台上不断举行着小岛作品的相关演出，所以小岛秀夫先生绝对是Konami展台上的关键角色。



▲Snake的声优大冢明夫先生，依然是那么帅气！



■小岛博客频道中常常会邀请一些名家来对谈。



▶《潜龙谍影 掌上行动》将推出两款PSP同捆限定版。

潜龙谍影 掌上行动

机种：PSP 类型：ACT
发售日：2006年12月7日
售价：4980日元


■《掌上行动》会创造掌机版《潜龙谍影》的最高峰吗？

动作版的《潜龙谍影》作品首次登陆PSP平台，并且在游戏内容上是完全原创的，玩家对其的期待度自然也是满点。TGS上提供的是多人联机作战的试玩，并且只有一张地图。由于PSP按键与PS2略有不同，因此本作在操作上比起PS2版的系列作品有所变更，Snake的动作一如既往地丰富。另外，游戏的雷达系统与系列之前的作品都不太一样，玩家必须根据画面右上圆圈中的波形来判断敌人的方向。试玩版中的画面水准属于中上档次，另外据小岛先生透露，本作将会是“《MGS》系列”中剧情最优秀的一款作品，相信“《MGS》系列”的FANS都已经在摩拳擦掌地等待着12月7日的到来了吧！

我们的太阳 强哥与撒巴塔

机种：NDS 类型：A·RPG
发售日：2006年11月22日
售价：4980日元



■本作打起来还是非常爽快的。

诞生于掌机平台的优秀A·RPG作品“《我们的太阳》系列”首次登陆NDS平台。虽然画面依然采用了2D的表现形式，但由于平台得到了升级，因此画面看上去比起GBA版来显得更加亮丽干净。进入试玩版后，玩家一开始必须操作撒巴塔来进行游戏，画面依然是采用斜45°的角度来表现。操作撒巴塔时，Y键是剑攻击，B键是防御，输入两次同一方向就可以快速移动。角色在行动时动作非常流畅，用剑砍起人来十分爽快。另外，试玩版中还提供类似于射击游戏的迷你游戏试玩，操作全是通过触摸屏来完成的。试玩这款游戏的以低龄玩家为多数。

Konami Show Girls



MMV大打动漫牌

MMV最近似乎很注重于动漫相关游戏的改编，像PS2的《SIMOUN 异蔷薇战争》、《公主公主 公主们的危险放课后》和NDS的《魔法老师涅吉 超 麻帆良大战》等等。另外，还特意邀请了为《凉宫春日的忧郁》中的女主角凉宫春日配音的平野绫来为力推的原创S·RPG作品《光辉圣约》献声，看来近来MMV真的和动漫有着不解之缘啊。



▶"《牧场物语》系列"迎来了十周年纪念，而最新的形象代言人则为图中的志田未来小姐。



光辉圣约

机种：NDS 类型：S·RPG
发售日：预定2006年冬
售价：未定

《光辉圣约》是MMV少有的大制作游戏，不仅邀请了包括时下最炙手可热的平野绫在内的众多知名声优来为游戏配音，还请来了音乐大师光田康典给游戏配乐。游戏的宣传力度也非常之大，被很多媒体推为年末对抗PSP版《圣女贞德》的NDS同类大作。



■《光辉圣约》精美的画面和优秀的人设带给了大家良好的第一印象。

虽然游戏声势浩大，但雷伊实际玩到这款游戏时却感觉它在系统上并没有什么太过引人注目的过人之处。启动游戏后，首先映入眼帘的是一段非常精美的片头动画，并且伴随有主题歌。就试玩的第一关来说，游戏中的人物在对话时基本上都是全程语音的，这对NDS来说显得非常可贵。战斗时，角色们的行动并不是像《圣女贞德》那样是按照回合制来进行的，敌我双方的行动次序将受到速度值的影响，速度快的角色可以优先行动。另外，游戏也有着丰富的魔法和必杀技设定。

总的来说，本作只能算是一款中规中矩的作品，带给玩家的新意略显不足。此外，游戏的战斗节奏也有些偏慢。

魔法老师涅吉 超 麻帆良大战

机种：NDS 类型：AVG
发售日：预定2006年10月26日
售价：4800日元

又是一款根据赤松健的人气动漫作品《魔法老师》改编而成的游戏。在试玩版中主人公等人已经接受了关西咒术协会会长的邀请，着手调查大阪城内频繁出现的魔物袭人事件。首先是地图上的剧情部分，玩家可以利用触控笔拖动地图到达目的地，而学生们都被分散在城市的各个地方调查。与几个主要角色对话之后便可进入战斗，战斗的形式与一般S·RPG并没有区别，不过引入了行动值的概念，更为强调战略性。战斗时玩家要在固定时间内通过选择屏幕下方提供的招式进行攻击，各招式性能以及硬直时间都不同，因此要想最有效地攻击敌人确实需要好好计划一下攻击顺序。

其他展区

Koei

Koei这次展出的重点主要放在了PC版的《真·三国无双BB》上，在掌机方面仅仅展出了NDS版的《口袋剧本系列 遥远的时空中 舞一夜》和两个版本的《雀·三国无双》，并且试玩这几款掌机游戏的玩家可谓寥寥无几。在"《无双》系列"人气已经大不如前的今天，Koei将如何发展自己今后的事业呢？让我们拭目以待。





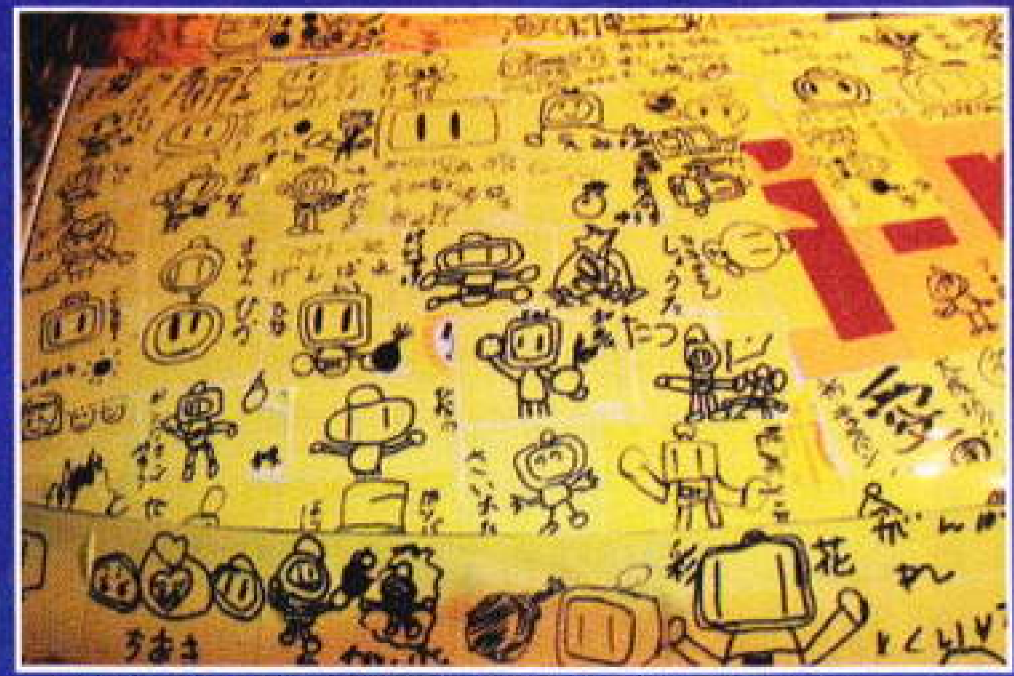
SNK Playmore

SNK展出的多为一些复刻格斗游戏和手机游戏，在掌机上展出的作品主要有NDS的《SNK VS Capcom 卡片战士DS》和PSP的《合金弹头 完全版》。前者完全对应了NDS的触摸操作，卡片数量也十分丰富；后者则收录了系列七款作品，颇具收藏价值。

Hudson

Hudson展台虽然没有提供任何掌机游戏试玩，不过展台中举行的活动可是相当特别的。玩家能够从展台处领取一张黄底的贴纸，并用签字笔亲自在上面画上炸弹人或者与Hudson相关的图案，画完后就可以进行抽奖。如果画得不错的话，工作人员还会将你所画的图案贴到墙壁上供全体与会者观赏。





▲好多炸弹人啊，这些可都是由与会者们亲手画的哦！

◀展台上的活动非常丰富，甚至还有NDSL的抽奖活动。图为高桥名人在为幸运儿赠送NDSL主机。

儿童区

Capcom的《流星洛克人》只有在儿童区才能玩到，尽管游戏的三个版本分别提供了多台试玩机，但各个版本的试玩区前依然排起了长队，可见这个系列在低龄玩家心目中的崇高地位是无可取代的。



▶孩子们真的很喜欢《流星洛克人》这款游戏。

TOKYO GAME SHOW 2006

掌机游戏特报



潜龙谍影 掌上行动

Metal Gear Solid: Portable Ops

TGS

◆Konami◆ACT◆预定2006年12月7日◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

今年E3游戏展上已经报道过《潜龙谍影 掌上行动》(以下简称《MPO》)的相关信息，最近TGS游戏展会上又有新要素公布，本作除了继承了系列一贯的系统和风格外，还新增了PSP版独有的同伴收集系统，让玩家体验到与以往不同的游戏感受。过去尚未公开的实际游戏部分也逐渐明朗化，系列FANS非常熟悉的“那个人”也将登场亮相。

与同伴并肩作战，以全新姿态登场的《MGS》！

故事背景


▲自《MGS3》后，Big Boss的矫健身影又将出现在游戏画面中。

“食蛇者”行动结束6年后，平息了叛乱的狐狸部队的Big Boss卷入了南美某国的军事政变的漩涡中，现关押在某军事设施中的监狱。而外界传闻叛乱的组织正是残余的狐狸部队，主谋者竟然是Big Boss本人。身陷重大阴谋的Big Boss又将踏上战场……



▲本作除了拥有传统《MGS》的战斗乐趣外，还拥有独特的游戏要素。

极具个性的BOSS们将相继登场亮相！



最新对应周边——GPS接收器！

GPS:
CONNECTING...

▲本作将对应今年年末发售的GPS接收器。

◀ 丰富多彩的BOSS战是“《MGS》系列”最吸引人的部分，图中的这场战斗只是其中的一场。

青年时期的罗伊·坎贝尔登场!

健壮的身材，金色的头发，秀气的容貌，今次公开的新人物——罗伊·坎贝尔上校。他作为猎狐犬部队的前任指挥官，Solid Snake的顶头上司，在《MGS》、《MGS2》中都有出场过。而在故事背景设定于1970年的本作中，青年时代的罗伊·坎贝尔将在何种情况下与Big Boss相遇？他们两人之间又会建立起怎样的关系呢？



貌似罗伊·坎贝尔也同样被关押在监狱中

在《MGS3》中出场的众多角色将会在本作中现身，不过到底是客串一下还是作为本作的重要人物出现在故事模式中？

以前的同伴也会登场!



▲Zero上校在《MGS3》中作为Big Boss的直属上司，在任务中经常通过收音机为其提供与任务相关的信息。



◀在《MGS3》中与Big Boss共同冒险的间谍Eva也将在本作中登场。



▶提供通讯的希金特。

谜之人物——努尔！是敌是友?

与坎贝尔一同公布的还有这个家伙，在官方演示动画中曾与Big Boss战斗过，估计也是一名BOSS级角色。刀是他的主打武器，脸的下部也被布蒙着。从其矫健的身手来看，与《MGS》中的忍者灰狐比较相像，两者之间会有什么关联吗？



▲只用一把刀就把子弹全部挡了回去，这绝对不是普通人能够做到的。



▲用狙击枪对付这个家伙可能会有奇效。

BOSS战场景公开！

这个坐在飞行器上的BOSS和那个扔飞刀的BOSS是同一个组织的吗？

来自空中的袭击！

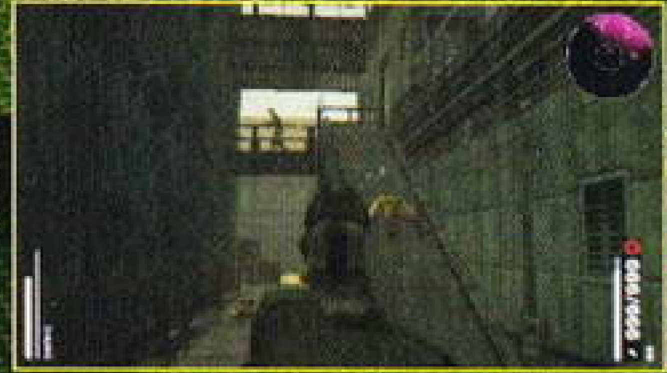

▲这名BOSS乘坐的飞行器在《MGS3》中也出现过，不知道大家还记得吗？



▲同时扔出数量非常多的匕首，这位貌似来自苏联特种部队的角色实力也不容轻视。

新系统 NEW SYSTEM 01 战场雷达

在过去系列作品中登场，用于探索周围情况的雷达在本作中追加了特殊功能。本作中的雷达可以把周围的情况通过波纹和声音的形式表现出来，玩家可以通过PSP屏幕得到最直观的战场情报。




▲敌人的动向可以从雷达上探知，玩家要时刻关注雷达上敌人的动向，这可是非常重要的。

外侧的波形表示敌人的距离和方向

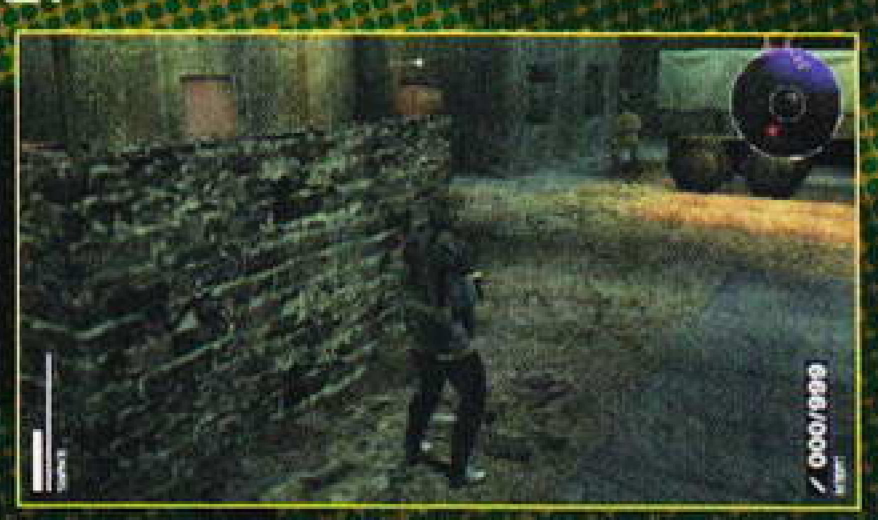
雷达的外侧一圈是用来表示敌人情况的区域。波形会显示敌人发出声音的方位，又会随着敌人的动作而改变动向。通过波形，可以判断出敌人是处在远处还是近处。波形共分为两种。

蓝色波形（远距离）

与敌人距离比较远时，雷达上会显示出蓝色波形。只要躲起来就不会马上被发现，但是在视野良好的地点还是有可能被发现，所以不要作出太大的动作或发出太大的声音。

红色波形（近距离）

近距离接近敌人时，会在雷达上显示出红色波形。在这种情况下就算你不被敌人看见，但发出声音还是会有危险性。想要避免被发现的话就要赶快找到掩体躲避。





内侧的波形表示自己发出的声音

内侧圆形区域内波形是自己发声区域的，在移动或是使用武器时都会发出声音。近距离面对敌人的时候尤其要注意了。

使用武器的时候会发出激烈的声音，雷达上的波形就会是这个样子。虽然在BOSS战中是不可避免的，但在潜入过程中就要注意这个问题了，加装消音器变得尤为重要。



▲贴着墙壁移动就不会发出声音。



▲BOSS战中可以无视自己发出的声音。

新系统 NEW SYSTEM 02 同伴系统

在本作中，可以组成4人小队后出击，与Big Boss一同出击的同伴，除了可以在故事模式中收录外，还能依靠其他方法来获得，以下是6种获得同伴以及实际使用同伴的方法。



▲玩家将要操纵Big Boss以外的人物进行战斗，抛弃"单独行动"这个概念吧。



▲操纵各种人物进行战斗。

故事模式(STROY MODE)

在故事模式中，使用麻醉枪将敌人麻醉，或勒脖子使他们昏迷，然后将其拖到自己的卡车上，成功说得后便能成为同伴。



实战模式(ACTUAL FIGHTING MODE)

与其他玩家对战时选择实战模式，获胜的一方可以获得被打败的那个敌兵。另外根据战斗成绩的好坏，还可以获得新的同伴。



连接点(ACCESS POINT)

利用PSP的无线LAN功能，在街上或是其他地方搜寻连接点，只要电波达到一定强度后，便可以获得该地点特有的同伴。



GPS接收器(GPS)

利用周边装置GPS接收器后，移动到画面上的亮点代表的虚构地点，进入特定范围内便能获得同伴，一个区域只能获得一名同伴。



交换(TRADE)

通过Ad-Hoc通迅联机模式中，可以与其他玩家进行同伴交换。另外，如果事先准备好要交换的士兵后进入休眠模式，还可以与处于同等条件的玩家进行交换。



密码(PASSWORD)

特殊的同伴获得方法，输入特殊密码也可以获得同伴。密码会在各种媒体上公布，玩家可要耐心等待这些消息哦！



同伴的能力

游戏中的同伴，根据角色的种类，其体力、擅用武器等一系列能力都不相同。比如有些同伴对枪械非常在行，但几乎没有其他攻击方式；还有一些同伴可能几乎没有攻击力，但是索敌能力非常高。如何灵活运用同伴的各种能力，也是本作的精髓和乐趣所在。

●**生命力(LIFE)**
受到攻击便会减少，减为0时便会死亡。

●**精力(STMN)**
在行动或受到特定攻击时，该数值变会减少，减为0时便会昏厥。

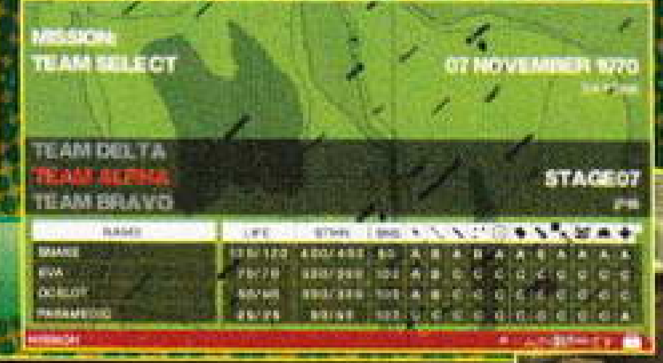
●**感应力(SNS)**
关系到索敌能力的数值，数值越高，索敌范围就越广。

●**技能(SKILL)**
武器和道具各自拥有4个阶段的能力等级。

●**经历**
角色的特殊经历，具体效果还不确定。



◀技能除了会影响武器的效果外，有时还会影响队伍的整体技能等级和医疗等级。



◀每个同伴最多可以携带4种武器，必须要分摊好需要携带的装备。

同伴切换

就算组成了战队，在游戏中可操纵的角色还只是一个人。玩家不操纵的角色将会躲在系列经典的道具——硬纸板箱子中。进行切换之后会换成先前操作的士兵使用纸箱。

躲在箱子里进行隐蔽

▲切换成在别处待机的士兵，重新开始行动吧！

四种不同的对战方式

死亡模式(Deathmatch)

紧张刺激的个人战斗模式，通过计算杀敌数和被杀数来最终判定成绩，得分最高的将获得最后的胜利。

到处是敌人！紧张的游戏感受！



团队死亡竞赛模式(Team Deathmatch)

团体对战，在限定时间内将对方部队击败次数越多，你的队伍就离胜利不远了。



良好的团队配合是通往胜利的关键！

团队夺取模式(Team Capture Mission)

对战双方分为红、蓝两队，争夺和守卫特殊物品——"青蛙"，只要在一定时间内防守成功便可获胜。该模式比较讲究战术策略。



讲究技术的团队游戏！

夺取模式(Capture Mission)

非常另类的模式，所有的人都来找你麻烦，你需要以最快速度获得"青蛙君"，然后必须一直保持物品的安全就能获得最后的胜利。



得到"青蛙君"后就要极力躲避敌人搜索！

《MPO》限定版亮相！

赴日小编雷伊拍摄的限定版实物照片！

普通版



▲PSP主机一台+亚麻布挂机绳+亚麻布包+金、银、铜三枚勋章。

KONAMI STYLE版



▲PSP主机一台+蛇皮挂机绳+蛇皮包+金、银、铜三枚勋章。



世界传说 光之神话
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

TGS

◆NBGI◆RPG◆预定2006年12月21日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

相关报道 Vol.44 P8

《世界传说 光之神话》虽然只是"《传说》系列"的一个分支作品，但PSP玩家们对其的关注程度却丝毫不亚于系列正统作品。9月《幻想传说 全程语音版》(已发售)、10月《风雨传说》、11月《宿命传说》重制版、12月《世界传说 光之神话》……"《传说》系列"正以每月一作的惊人推出速度成为2006下半年最为引人注目的RPG系列之一。对所有喜欢"《传说》系列"的玩家来说，2006绝对是个值得纪念的丰收年。

文 雷伊

基本职业

自己作成原创角色是本作中的一个特色。在作成角色时，玩家可以自由对角色的职业进行设定，最初可以选择的职业有四种，分别为战士、盗贼、僧侣、魔术师。下面就详细为大家介绍一下这四种基本职业的特性。

战士

使用斧头，擅长贴身物理攻击的职业。单发攻击的威力相当高，是一个活跃于前线的职业。

盗贼

擅长使用短剑，虽然单发攻击威力很低，但由于身轻如燕，所以可以快速给敌人造成连续攻击。此外，还拥有从敌人处偷盗物品的能力。

魔术师

擅长使用攻击魔法的职业，虽然对近身作战并不在行，不过在队伍后方是非常活跃的。

僧侣

擅长使用回复和状态强化魔法，是队伍中不可或缺的一个重要职业。

在作成角色后，玩家可以按照他们的职业特性给他们装备各种武器和防具。角色装备的武器防具会直接反映在他们的外表上，制作得非常精细。





▲▶同样的人物同样的职业，根据装备物品的不同，在外形上也会有很明显的差别。

队伍编成

除了自己作成的原创角色外，本作中还将会有众多历代"《传说》系列"作品中的人气角色登场，并且这些角色同样是可以加入队伍让玩家们来操作使用的。在镇上的宿屋中，玩家可以向这些角色发出邀请，让他们与自己共同展开冒险。随着剧情的不断推进，可加入的"《传说》系列"人气角色将会越来越多。除了剧情推进外，还有些角色将会在委托中出现。



▲本作同伴数目非常可观，而队伍中最多只能容纳四名战斗成员，因此在编成队伍时可要煞费一番苦心了。

委托

在镇上的公会中，与委托中介对话就会出现委托列表。委托的类型非常丰富，不仅包括杀敌类的，还包括探索类的，玩家可以根据自己的喜好和实力来进行选择。在选择好委托后，玩家必须先去委托人处收集委托任务的相关情报，依照委托人的要求顺利完成委托任务后回到委托人处，就可以从委托人那里获得一定的报酬，委托正式结束。

▲接受委托后遇到了《仙乐传说》中的莉菲尔老师，她会建议你先去宿屋寻找委托人。

▲图中的委托任务是击退袭击冒险者的怪物ブチブリ，从星数上来看该任务的难易度很低。

▲按照委托人的要求前往迷宫中击退委托中要求的敌人。

◀回到宿屋中的委托人处，可以得到报酬，任务也就正式完成了。

Face Chat

“《传说》系列”中大受好评的NPC聊天系统“Face Chat”在本作中得以完全保留。角色们在聊天时，头像将完全采用动画来表现，角色们的表情将会相当丰富。另外，角色们在说话时都是有语音的，十分生动。



◀在聊天时，角色们的性格将会显露无余。

初始之街“艾利利”

艾利利曾经是一座土壤肥沃、生机盎然的小镇，而本作的主人公正是从这里的世界树中诞生并展开冒险的。世界树散发出的玛娜之力吸引着世界各处的人们前往此地，使这里成为了整个泰莱西亚世界的中心。但是，自从政治独裁者冈泽尔出现并实行闭关锁国政策后，这里就被禁止与外界发生任何交流。由于物资的或缺，人们的生活开始变得异常艰难。为了解放叫苦不迭的民众，镇上成立了一个名叫“アドリビトム”的抵抗组织，帮助民众解决着各种生活上的困难。

▲从切斯塔处得知，街道目前被压制着，人们无法擅自出入。

▶镇上设施非常齐全，不仅有公会、宿屋，而且还设有杂货屋和锻冶屋等。



“《传说》系列”全明星竞相登场

“《传说》系列”中的人气角色们这次将作为泰莱西亚世界的居民在游戏中登场，他们在游戏过程中将协助玩家们共同展开激动人心的冒险。除了《幻想传说》中的角色将在本作中首次3D化外，本作中登场的历代“《传说》系列”人气角色的配音也是全部经过重新录制的，给人以焕然一新的感觉。

切斯塔·巴克莱特

从属于艾利利抵抗组织的青年，在原作《幻想传说》中曾是主人公克雷斯的童年玩伴。性格刚正不阿，将卡浓诺视为自己的妹妹一般，疼爱有加。职业是猎师，非常擅长弓箭等间接攻击手段。



▲《幻想传说》的FANS在看到切斯塔的3D造型时是不是感到特别惊喜呢？

年龄：17岁
性别：男性
身高：175cm
体重：62kg
CV：伊藤健太郎
登场作品：《幻想传说》



▲罗伊德 是位擅长近身战的角色，将他安排在队伍的前 方是错不了的。

罗伊德·阿维因

年龄：	17岁
性别：	男性
身高：	173cm
体重：	58kg
CV：	小西克幸
登场作品：	《仙乐传说》

从属于艾利利抵抗组织的青年。原本是《仙乐传说》的主人公，童年时曾被矮人族的养父收养，之后更与巫女柯莉特展开了世界重生之旅。虽然一直想成为一名酷酷的男生，但实际上却是个不折不扣的热血男儿。

莉菲尔·塞吉

年龄：	23岁
性别：	女性
身高：	166cm
体重：	49kg
CV：	冬马由美
登场作品：	《仙乐传说》

从属于艾利利抵抗组织的青年。在《仙乐传说》中，她曾经是主人公罗伊德的老师，同时也是同伴之一吉尼亚斯的姐姐。性格冷静，知识渊博，对考古学和魔科学最为拿手。

▼莉菲尔老师虽然不能冲往前线，但却能在队伍后列发挥重要作用。

文 LIKY



世界足球 胜利十一人10 无所不在

ワールドサッカーウイニングイレブン10ユビキタスエヴォリューション

TGS

◆Konami◆SPG◆预定2006年冬◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

大人气的足球游戏"《WE》系列"即将在PSP上掀起第二度热潮，继前作《世界足球 胜利十一人9 无所不在》(以下简称《WE9 UE》)在PSP上登场后，今年Konami将要为我们带来了以PS2版《WE10》为蓝本制作的《WE10 UE》。新作不仅加强了操作、画面素质等，还加入了大人气的"大师联赛"(Master League)，让本作的耐玩度有了极大的保证。

收录"大师联赛"的《WE10》登场PSP

操作性提升

相比前作，游戏的操作性能有了大幅提升，传球、射门等基本操作不用多说，像超级取消等操作也可方便使出。本作绝大部分操作继承PS2版《WE10》，不过针对PSP按键有一些调整，玩家可以体验到不输于PS2版的流畅手感。



通信对战

继承自前作的无线联机对战模式依然保留，通过PSP的无线机能，玩家之间可以方便地联机对战，这也是本作最大的一个卖点。而且这次为了让玩家能够更方便地联机，本作还加入了"对战接受等待"机能。

Search game
Player info
Create player file
Delete player file
Load Data
Save data
Auto save settings
Load Master League Data
To Mode Select menu

1/3
KONAMI Data 1

Level	Class 4
Points	4407
Games	79
Win %	22.8%
Wins	18
Draws	40
Losses	21
AvGlScr	0.67
AvGlCon	0.67
Favourite team	Unregistered
Favourite player	Unregistered

Use ad hoc mode (WLAN) and search for a game
Change the Player file

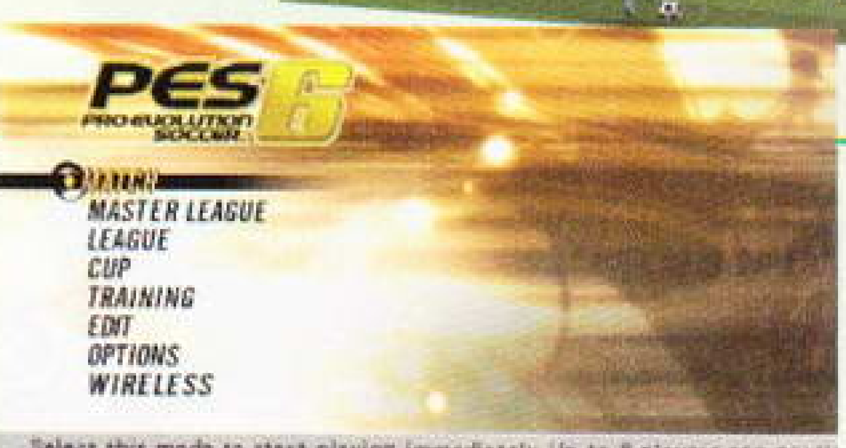
语音！遗憾继续

PSP版前作因为没有实况语音解说而给所有玩家留下了遗憾，对于这次的新作，恐怕玩家最关心的就是是否会加入语音，然而根据目前的情报看来，本作依然没有实况解说，看来我们只有期待下一个新作实现了。



好消息是……

最后告诉大家一个好消息是，本作的美版(《PES6》)将会于10月28日先于日版推出，大家不用等日版的发售便可很快体验到本作魅力，到时候可一定不要错过哦。



▶ 率先推出的美版可让大家很快体验本作魅力。

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd
モンスターハンターポータブル

怪物猎人 携带版 2nd
モンスターハンターポータブル2nd

TGS
◆Capcom◆ACT◆预定2007年2月◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄：未定
PSP

相关报道 Vol.45 P8

新的怪物、新的武器、新的村庄、新的场景……《怪物猎人 携带版 2nd》(以下简称《MHP 2nd》)带给了我们无限期待。游戏的发售日已经确定——预定2007年2月，共同期待这个日子到来吧。在此之前，还是让我们一步步揭开游戏的层层面纱吧。

文 LIKY



神秘的新怪物曝光

在45辑的报道中曾提到的作为《MHP 2nd》象征的神秘新怪物这次终于揭开了神秘的面纱，它的名字叫做“缇加雷克斯”（ティガレックス）。从外形看来是一个相当凶暴的怪物，翅膀已几乎不可见，但是四肢相当发达，尤其是粗壮的前肢还长有尖利的倒刺，尾巴也相当粗大，被它扫一下一定会很痛吧。（笑）看起来它更像是一个爬行动物，行动方式也主要以爬行为主，在影像中。缇加雷克斯是在雪山场景出现的，因此推测它的栖息地主要是寒冷之地。



▲从侧面可明显看出翅膀已经退化，飞行想必是它不可能完成的事情。



◀缇加雷克斯的行动方式主要以爬行为主，粗壮的前肢相当有力。

全部11种武器公开

在上一次的报道中就已经公布，本作将会追加在《MH2》中登场的“太刀”、“狩猎笛”、“铳枪”和“弓”4种武器，加上原有的7种武器，本作总共武器种类加起来共有11种。新武器给游戏带来新的变化，而原有的武器在特性上也有了一些变化，下面我们就来一一看看这11种武器。

大剑

在本作中，大剑追加了“蓄力斩”的攻击方式，根据蓄力时间的长短，威力有3个阶段的变化。



片手剑

攻击频率快、机动灵活是片手剑最大的优势，而本作中，不用收剑也能使用道具的设定让片手剑的灵活性再次提升。

锤

巨大的锤子以破坏力高而著称，在本作中，如果用锤子集中攻击怪物头部可令怪物陷入昏迷状态，性能进一步提升。



长枪

攻击距离长、防御性能高是长枪的最大特性，缺乏机动力仍是弱点，在本作中，长枪性能基本没有什么变化。







弓

可以灵活攻击的远距离武器，能够蓄力攻击是其与弩不同之处，另外，装备药瓶后还可以给弓附加各种属性。

太刀

由大剑衍生而来的武器，强调攻击而牺牲防守，积蓄练气槽后可以发出威力巨大的“气刃斩”，不过太刀是不能防御的。

狩猎笛

像锤一样的武器，附带了笛子的功能，通过“演奏”可以给自己或同伴带来“攻击上升”和“移动速度强化”等辅助效果。



轻弩

相比重弩更强调机动力，虽然攻击力较低，但能够装填多种辅助型弹药。本作中轻弩追加了“连射”的技能，特定的子弹可以连续发射。



双剑

由片手剑发展而来的武器，舍弃盾牌而双手持剑，带来的是更高的攻击力和攻击频率，鬼人化后的乱舞尤其强力。



枪

给长枪附加炮击能力的新型武器，可以装填少量弹药，成为远近皆能的武器，威力巨大的“龙击炮”也是其强大的攻击方式。

重弩

相比轻弩更强调攻击力，因为重量高所以机动力较差。本作中，重弩装备了特定部件后能够进行防御。



波凯村深入接触



虽然这个终年被积雪覆盖的村子生存环境非常恶劣，但是这里的村民们却充满着乐观向上的生活态度，他们的活力将这个偏远的山顶小村营造得暖意浓浓。由于在山村附近就有一个狩猎场，所以这里成为大批猎人聚集的场所。在上一次的介绍中，我们给大家介绍了这个村子的全体面貌，而这次我们就来看看村子中的各种设施吧，包括武器屋、道具屋、集会所等等。

村长老婆婆

波凯村出现了“《MH》系列”首次出现的女性村长，这位年老的村长老婆婆戴着一副眼镜，拄着一根拐杖，看起来非常慈祥。根据传统，玩家要从她那里接受一些委托，而当遇到难题时，也可以从她那里得到一些有用的建议。



▲“《MH》系列”首次出现的女性村长。

武具店

这里是打造武器防具的武具店，当取得了怪物素材后，赶快来这里打造新的武器和防具吧。同前作一样，武器防具除了直接生产外，也可以进行强化。



▲老板旁边的猫猫是干什么的呢？是否可以在它那里打造强力武器？

道具店

与强力怪物对抗时，道具是必不可少的，回复体力的回复药、捕捉怪物的陷阱……各种各样的道具在狩猎时能够发挥相当大的作用，所以狩猎出发前记得先来这里光顾一下吧。而且随着游戏的进行，道具店的商品种类也会慢慢增加。



▲道具店的老板还是前作的那位MM吗？

集会所

联机合作是游戏最大的魅力所在，要想与朋友联机的话就要来集会所了，玩家们可以最大4人合力挑战怪物，而且集会所的任务要比村长任务难得多，充满更多挑战。

行商人老婆婆

在集会所的门外偶尔能见到背着巨大包裹的行商人老婆婆，由于她在各地行商走动，时常也会来到这个村子，她那里冠能买到一些珍贵的商品。



▲集会所是猎人聚集的地方。



▲在行商人老婆婆那里总能买到一些珍贵道具。

玩家自己的家

这个屋子是玩家自己的家，看起来比前作的家宽敞了不少。而陈设基本与前作没有太大差别，床在右边靠窗处，保存道具和装备的储物箱在左边，里间应该是猫厨房。



▲屋子里可以看到闪耀着火光的暖炉，在严寒之地这个是必不可少的。

猫婆婆和猫厨房

在波凯村，与猫猫们打交道的猫婆婆也会经常来造访，玩家们可以从她那里雇佣到不同的猫猫。在玩家自己家里的猫厨房内，猫猫们可以为猎人制作料理，而当猎人吃了猫猫的料理后，常常会有许多好的事情发生哦。

可以雇佣猫猫的猫婆婆。





▲新的猫厨房，四周都堆满了各种食材。

波凯村农场大公开

“目标是世界上最漂亮的农场”

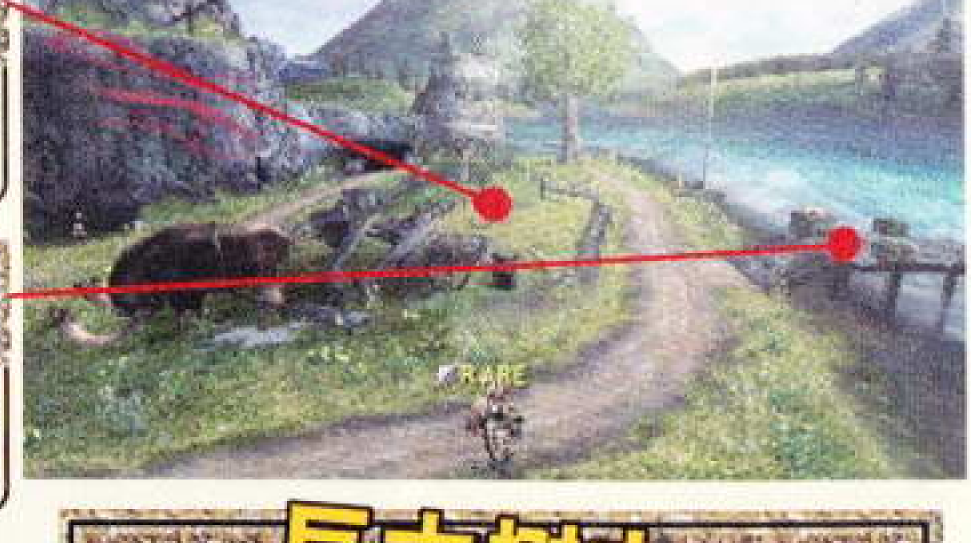
《MHP》中的科科特农场给猎人们提供了不少方便，不用出村便可采集到一些基本素材，而且完全免费，这么好的地方在《MHP 2nd》中同样有哦。在波凯村的山脚下便是一个漂亮的农场，在这里可以钓鱼、采矿、种植……前作农场所具备的要素在这里都有，而且，这次的农场中还配备一个储物箱，方便玩家随时整理道具，实在是非常贴心。在接受采访时制作人就曾提到，“目标是世界上最漂亮的农场”，下面来看看这个“最漂亮的农场”具体是什么样吧。

种植点

这里是种植草药和果实的田地，在这里播下种子后，经过一次任务后便可收获。

栈桥

在栈桥上可以钓鱼，收集鱼类素材。随着栈桥的扩建，可以钓到鱼种类也会增加。





巨大树木

这棵高大的树木在农场中也很引人注意，看来也会像前作一样，可以通过用锤子砸树的方式收集各种虫子。

采矿点

看到石壁上巨大的裂缝了吗，这是采矿点的标志性特点，在农场里即使不用带铁镐也能采矿，非常方便。

神秘的洞窟

科科特农场的洞窟可以用炸弹来炸矿，难道这个洞窟也是相同作用？看画面上的提示似乎可以进入其中。



储物箱

储物箱的出现实在是非常贴心的设定，在农场中经常会一次收集到大量的素材，有这个储物箱就不用担心身上放不下了。

草亭

靠近山壁处有一个草亭，这里应该是种植蘑菇的地方，随着草亭的扩建能够采集的次数也会增加。





很明显，本作又是一款受到NDS平台“XXXX大神监修”成功后的眼红之作。虽然这并非该类型游戏在PSP平台的第一作，不过大多数只拥有PSP的玩家对此依然很陌生。此类游戏在PSP平台的表现能否叫人满意呢？

索尼电脑科学研究所 茂木健一郎博士监修 脑快感 大家一起开心体验

ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士監修 脳に快感 みんなで アハ体験

TGS

◆SEGA◆ETC◆预定2006年11月30日◆日版

◆1～2人◆记忆要求未定◆2800日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

45岁的茂木健一郎先生是东京工业大学的脑科学讲师，也在索尼电脑研究所担任研究员一职。本作旨在启发大脑的灵感和创造性思维，让玩家在轻松快乐的氛围下开动脑筋，完成简单而有趣的游戏。

由于玩法上并没有特别复杂的规则，下面就只介绍本作包含的游戏类型。

开心变换

PSP的屏幕上两张画面会不停地变换出现，每张的出现时间只有一瞬，玩家需要在闪烁中找出两张图片的不同点。该类游戏旨在开发人脑的“长期记忆”功能，每天锻炼一次，单幅画面在脑中的保存时间会慢慢延长，对记忆力很有帮助。





开心影像

图中的这幅画在PSP屏幕上会随着时间的推移而慢慢发生变化，在看出不同点的瞬间指出即可。我们的眼睛可以轻松观察到短时间内画面的剧烈变化，然而对于长时间内的细微变化往往无法注意。该模式下的图尽管变化细小，但是经过一段时间后会变成迥然不同的另外一个画面，令玩家惊叹。



开心寻找

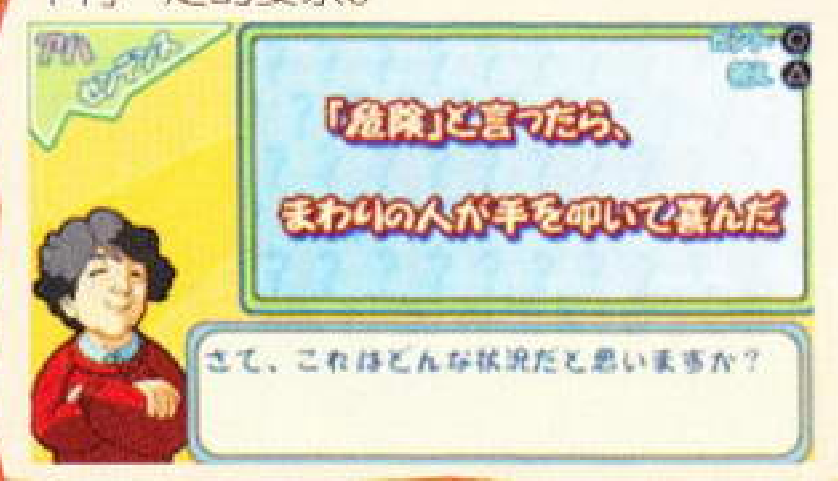
这张图中有许多三叶草，其中有一片跟其他的有所不同，赶快找出来吧！

该游戏要求玩家排除干扰源以及视觉疲劳，大脑也要同时进行一个一个排除的仔细运作，对大局观和观察力都有锻炼的作用。

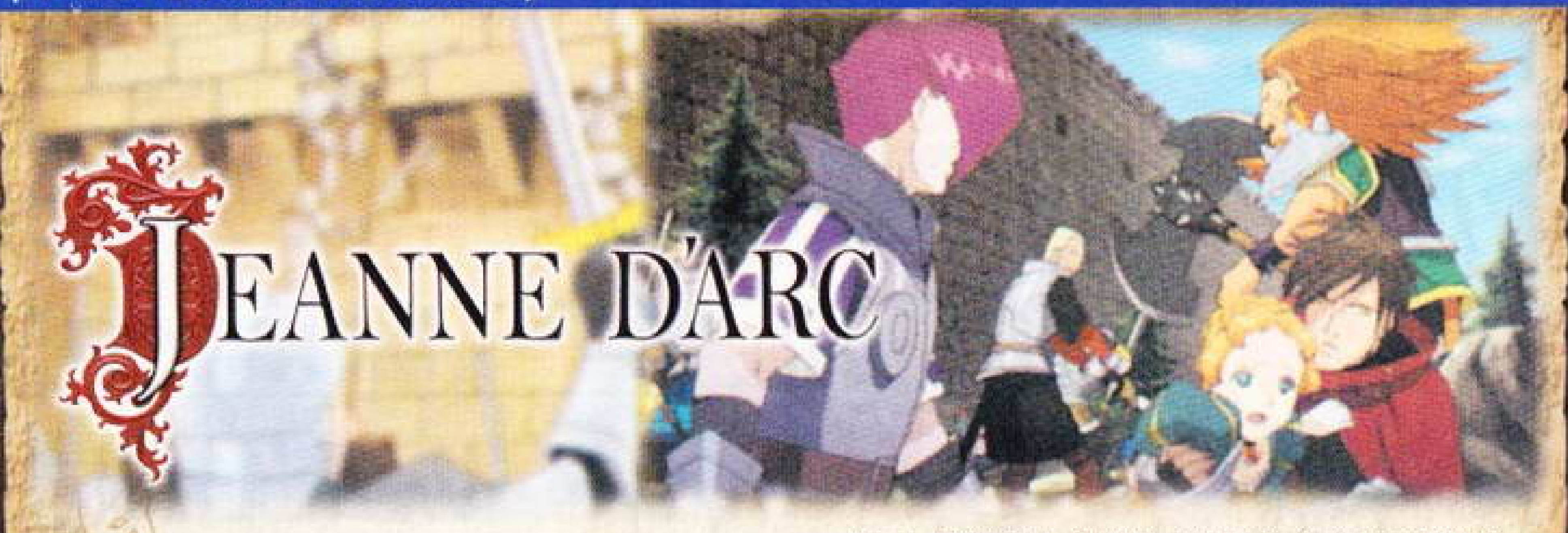


开心句子

回答茂木博士提出的问题，对日语水平有一定的要求。



除了这些以外，还有“开心世界一周”、“开心特写”以及“开心诊断”数个有趣的模式，该作能否像NDS平台的《脑锻炼》系列”一样大卖？让我们拭目以待。



圣女贞德
ジャンヌ・ダルク

◆SCEJ/Level5◆S·RPG◆预定2006年11月22日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

相关报道 Vol.46 P4 / Vol.48 P24

《圣女贞德》的发售时间已经定在了今年11月22日，比玩家们之前预期的来得要早。如果平时留意日本游戏发售表的话，会发现11月下旬各大平台上都有不少S·RPG大作，比如PS2的《召唤之夜4》、Xbox 360的《超级机器人大战XO》等等。而这款完全原创的《圣女贞德》选择与这些同类大作同期发售，足以看出厂商对其充满了信心。这次的报道中除了将为大家介绍新的同伴和敌人外，还将公开全新的变身系统，对本作感兴趣的玩家不要错过。

文 雷伊

贝鲁特兰



武器：剑

侍奉守备队长罗贝尔的准骑士。平时沉默寡言，安排给他的任务都能够一丝不苟地完成。

让人放心的同伴

◀贝鲁特兰不仅个性沉稳，而且拥有强壮的体魄，是一名值得信赖的同伴。

让

武器：枪

爱耍帅的好色男

▲见到女性就花言巧语，轻浮的他在战斗中能让人放心吗？

与贝鲁特兰一起侍奉罗贝尔的准骑士。为人有些轻浮又有点爱耍帅，是个十分好色的家伙。

新的敌人

塔尔伯特将军



▲率领英军和魔物们向法国展开袭击的塔尔伯特将军，曾多次将贞德等人逼上绝路。

暗天使

◀擅长使用弓箭的魔法系敌人。

▶使用强力的雷魔法，能够对我方构成重大威胁。

亡灵法师



变身系统

之前曾经介绍过，《圣女贞德》这款游戏不仅取材于史实，其中还包含了奇幻的要素。奇幻的要素除了体现在敌人中会有神魔鬼怪出现外，还反映在了游戏的系统上，比如这次要为大家介绍的变身系统。贞德手上的手镯中蕴含着神秘的力量，只要使用嵌入其中的宝珠之力，贞德就可以变身。游戏中存在着多种宝珠，使用不同的宝珠之力进行变身的话，贞德在变身后获得的能力也不尽相同。



▲根据宝珠颜色的不同，贞德变身后所穿铠甲的颜色也会不同，当然，她拥有的能力也会发生变化。



▲首先要在菜单中选择"变身"指令，接着要选择变身时使用的宝珠。使用宝珠时要消耗SP（Soul Power）点数，SP点数表示在角色名字的下方。



▲选择好指令后，进入变身画面。



▲变身完毕后，贞德的头像也会发生变化。另外，变身在经过一定时间后就会自动解除。

使用新的技能

贞德在变身后除了能力会有所提升外，还可以使用一般情况下无法使用的特殊技能。使用不同颜色的宝珠变身后，能使用的技能也是不同的。拿白刃宝珠为例，使用其变身后贞德就可以使用强力的"一闪之白"。其他颜色的宝珠又附带着什么强力技能呢？真是令人期待。

▶白刃宝珠附带的技能"一闪之白"能够对敌单体造成巨大伤害。







多次行动

在变身中如果对敌人造成一击必杀的话，就可以立即再行动一次，如果在再行动中又对敌人造成一击必杀，又可以再行动一次……如此反复，就可以让一人在一个回合中进行多次行动。利用这种方法，就算是被敌人围攻，也可以靠一人之力突出重围了。



文 雷伊

这次《天地之门2》的第三次报道中将为大家介绍的是游戏中的另外两位新人物以及帝都的全貌。随着新情报的不断公布，游戏的魅力也开始逐步显现。究竟这款由Climax开发的A·RPG作品能否一扫前作叫好不叫座的势头，将系列进一步发扬光大呢？一切等半个月后自见分晓。

天地之门2 武双传
天地之门2 武双传
◆SCEJ／Climax◆A·RPG◆预定2006年10月19日◆日版
◆1－2人◆576KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上 PSP
相关报道 Vol.46 P32／Vol.48 P22





维护西马秩序的十人委员会议长，拥有着比西马帝更高的实权，是整个西马大陆的最高权力者。对幼年的理树·狼来说，他是一个兄长般值得尊敬的人物。不过在游戏初期，给狼下达杀害西马帝未遂罪名的人却也是他。

琴圣
卫前·新
声优：稻田彻



黑毒枪
香炉·伽罗
声优：小林希唯

西马帝的直属卫士，当西马帝身陷危难时，她会不顾一切地讨伐敌人，为其排除危机。战斗时，她会毫无顾忌地使用毒气这一在西马大陆被明令禁止的攻击手段，由于使用的毒气带有香味，所以她的身上常常被一股淡淡的清香所笼罩。

新公开剧情

亡命天涯的理树·狼与春歌为了防止大审判的来临，准备前去借助神兽的力量。不过在数个月前，西马大陆上的神殿已被人摧毁了，神兽也因此陷入了长眠。为了再度唤醒神兽，两人首先要做的，就是令神殿复原。



游戏的重要目的——修复神殿

想要唤醒神兽必须先修复神殿。在神殿被摧毁时，其碎片散落到了西马大陆各处，而要想修复神殿，就必须先把这些碎片找回来。



▶游戏中一共有五座神殿，它们分别位于西马大陆的各个角落。

◀神殿的废墟前都有强力的敌人把守，只有击败它们才能靠近神殿。

▲图案拼好后，最后一道工序是由春歌来跳特殊的舞蹈。这样，神殿就可以复原了。

◀当来到神殿后，修复工作也就正式开始了。首先要做的是将在大陆四处得到的碎片拼凑成一幅完整的图案，具体操作起来有点类似一般的拼图游戏。




帝都全貌

帝都不仅是主人公理树·狼生长之地，也是整个故事开始的地方。帝都分为很多区域，其中皇家重地西马宫位于山顶，而平民生活的三番街则位于山的底部。

天领

曾经是历代西马帝王直接统治的领地，不过在数年前被人给摧毁了，如今已经成了一片残砖断瓦。

三番街

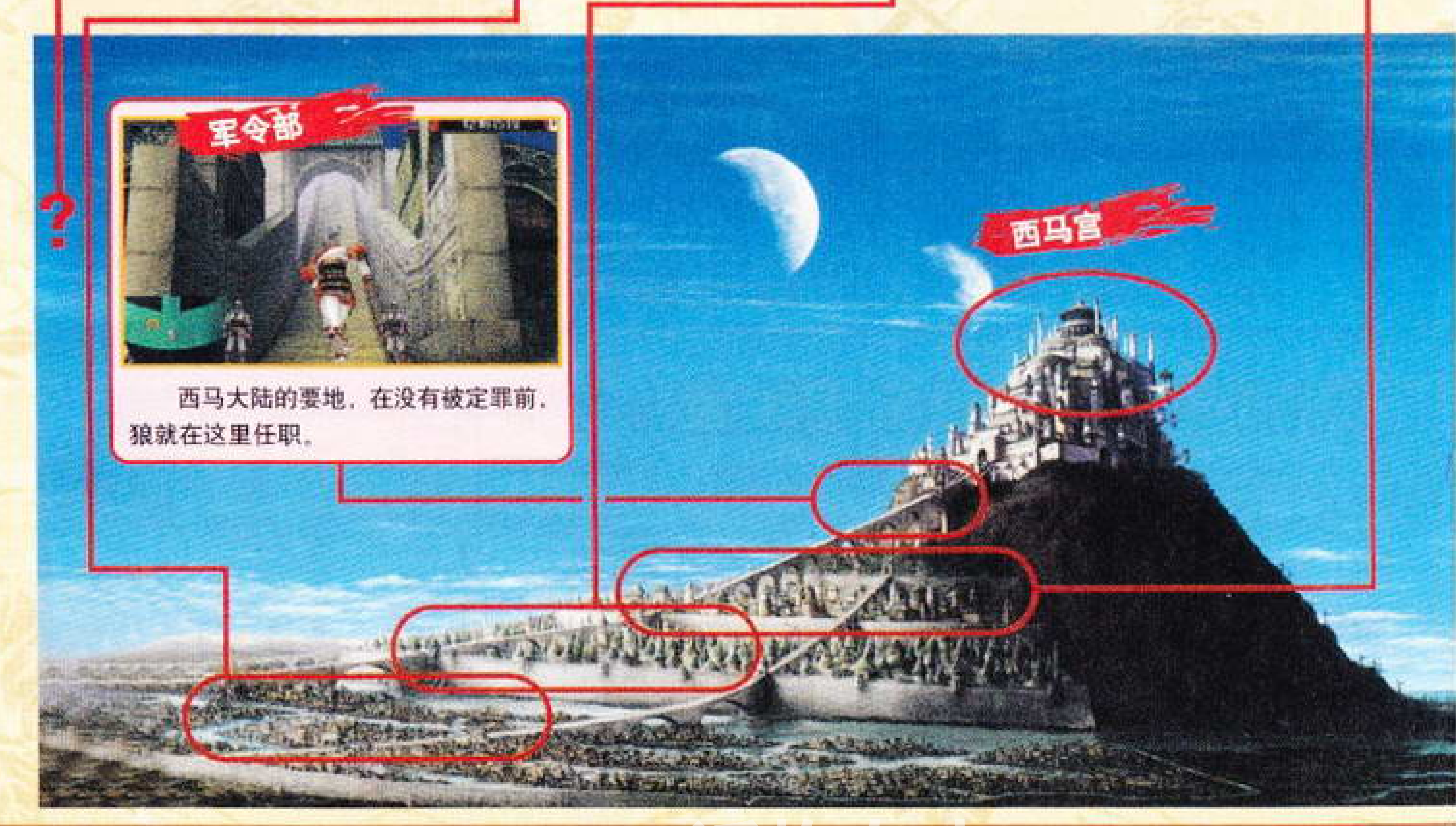
普通老百姓居住的地方，狼和春歌接受委托的武赖局也在这里。

二番街

居住的大多是从事商业和工业的人，白墙绿瓦是这里的显著建筑风格。

一番街

帝都最繁华的街道，很多军人和贵族都居住在此，春歌的家也在这里。



军令部

西马大陆的要地，在没有被定罪前，狼就在这里任职。

文 米格

ACE COMBAT X Skies of Deception

エースコンバットX スカイズ・オブ・デセプション



随着《皇牌空战X 诡影苍穹》游戏发售日的一再接近，厂商所公布的情报也是越来越多。在47辑《掌机王SP》中我们为大家详细解读了游戏系统及组装战机，恐怕对游戏主要玩法已经有所了解了，不过这次给大家带来的可是与主剧情、主模式完全不同的特别要素。

最后秘密大公开！迷你游戏与收集要素确定！

与战斗所需技巧完全不同的迷你游戏

空中加油及战机起飞这些战斗机操作过程中缺乏的要素可以通过迷你游戏来训练。一般战斗中不需要的这些特殊飞行技巧将会在这里成为攻略重点，玩家能体味空战之外的另一种游戏风格。只有精密的操作才能完成这些复杂的动作，让你完全体会作为一名驾驶员的紧张感。不要小看这些小游戏，挑战起来也是充满成就感的事情。尤其是航母着陆训练，能让你体会高度控制的最高境界。只有将爱机发挥到如同操纵自己手脚那样，才能完成这些小考验，成为一名真正的皇牌机师！



空中加油

◀必须与补给机保持同步，在加油完成前都必须保持相同的飞行速度前进。

舰上起降

▶操纵各种舰载机，在航空母舰上进行起飞、降落训练，有限的跑道长度就是最大的难点。



陆地起降



▶▲从基地出击降落，不论哪一项都是作为一名成功飞行员所必须的技能。

详细自由的按键分配设置

本作的按键设定共有三种基础配置可供选择，在此基础上还能细致地设定每个按键的功能。

要想在战场上驾驶着爱机取得胜利，自如的操作是必不可少的前提。本来"《皇牌空战》系列"就凭借上手简单的操作而受到广大玩家的喜爱，而本作中还有更加简单的"初心者设定"可供玩家选择，即使你是一名刚刚开始接触该系列的玩家，也同样能体会到游戏爽快的空战乐趣。



▲本作中机头的拉起、下沉也加入了对强弱的反应，显著提高了操作模拟的真实度。

新参战机种不断登场！

为了让玩家最大程度体验到这款游戏的乐趣，本作中还隐藏了许多有趣要素。剧情模式下，任务之间会插入各种小游戏，而根据任务内容的完成情况玩家还会获得各种勋章，这些细节要素充分体现了厂商制作这款游戏的良苦用心。游戏中的机体都有四种不同的颜色配置方案，充满个性的颜色更能吸引玩家的眼球。



▲对地制空双强机体，不论各种任务都可以顺利完成。

▼低成本同时兼具高整备性能，拥有高战斗效率的超音速战机。



▲空中战和对地攻击的能力都非常强，而且具备隐身性能的万能机体。



YF-23A Black Widow II

▲高隐身性能，并且有着优秀的飞行速度的优秀战机。

各种机体都可以有4种色彩套装可选！





▶▲鲜艳的迷彩图装更能吸引人们的目光，每架机体的几种色彩套装总是风格迥异。

根据任务功绩获得的勋章奖励！

游戏中只要完成了特定条件。就能够获得勋章来证明你是一名皇牌机师。勋章共有36个种类，对于那些不仅仅满足于过关的玩家可一定要来体验一下集齐全部勋章的乐趣！



◀英雄的身上永远挂满了各种勋章。

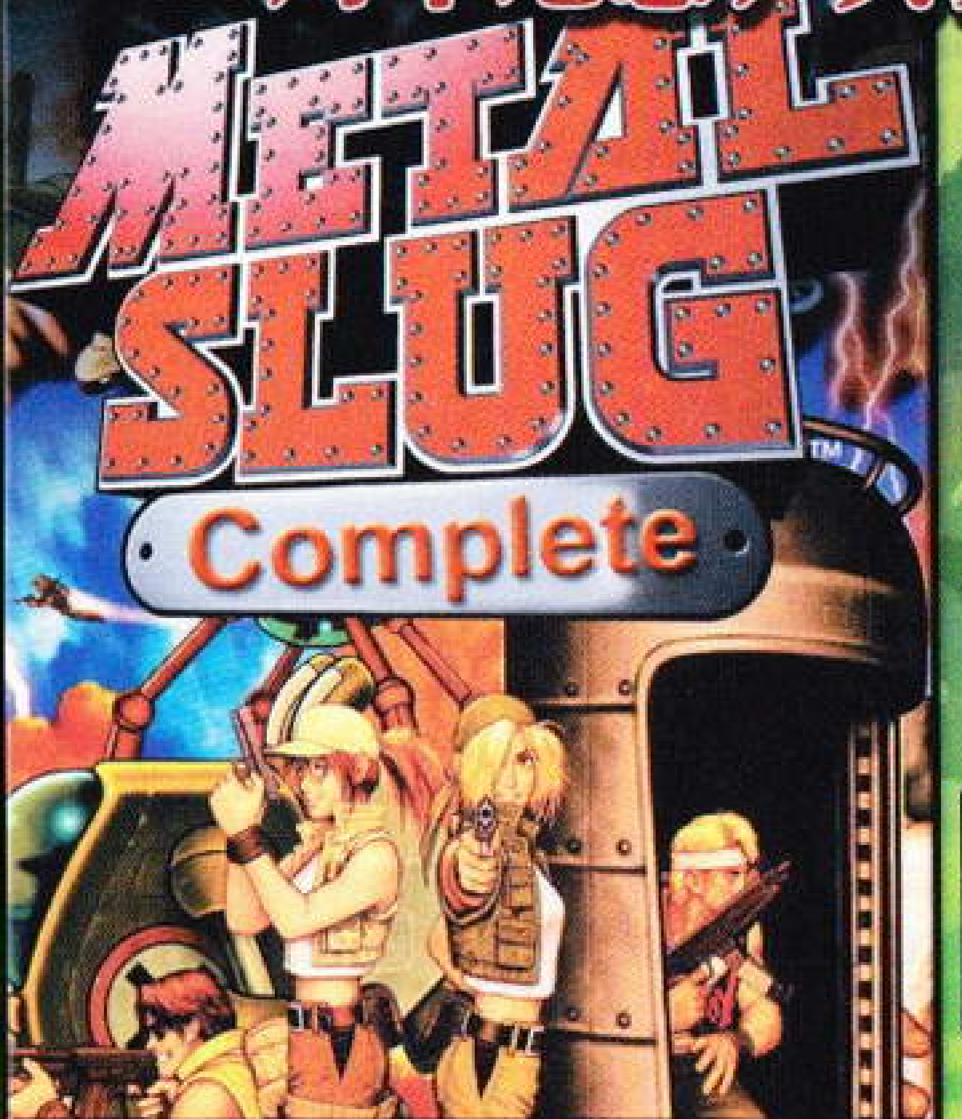
描述空战的片头动画公开！

片头动画中出现了本作标志性机体F-22与敌国雷赛斯空军Su-37战斗的火爆场面。两种登入战场的最新机体，凭借超强的技术实力让战斗更加白热化。大量国土被雷赛斯占领、陷入亡国之际的奥莱利亚，他们已经在片头CG中奏响了反击的号角！



▲敌国雷萨斯空军使用的Su-37。作为最新机体它拥有着令人难以置信的潜在能力。

《合金弹头》系列"合订本"来啦！
10周年纪念，典藏10周年经典！



老牌街机厂商SNK旗下有着不少经典名作，"《合金弹头》系列"就是其中之一，首款作品凭借诙谐的人物、有趣的动作、爽快的手感以及精细的画面赢得了众多玩家的青睐，也成为如今SNK Playmore公司的招牌动作游戏。本次TGS展会上正好迎来了该系列10周年纪念，于是SNK Playmore公司特别设立了《合金弹头》10周年纪念展区，而展区中最显眼的也就是这款登陆PSP上的《合金弹头 完全版》。

文 米格

合金弹头 完全版
Metal Slug Complete

◆SNK Playmore◆ACT◆预定2006年12月◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上 PSP

一张UMD，收集系列7部作品！





"《合金弹头》系列"1至6作全收录！另外收录系列经典资料片《合金弹头X》！





合金弹头10周年展区内容

PSP	《合金弹头 完全版》(Metal Slug Complete)	试玩
PS2	《合金弹头 6》	试玩
i-mode	《合金弹头 战士们》(Metal Slug Soldiers)	试玩
i-mode	《合金弹头 生还者》(Metal Slug Survivors)	试玩
i-mode	《合金弹头外传 艾伦的战斗编年史》(Allen's Battle Chronicles)	试玩
EZ	《合金弹头》	试玩

保留了每作街机模式的精髓，感动玩家的系列经典再现！



PSP+GPS接收器+《导航软件》，从此再也不会迷路！



早在PSP诞生初期，SONY官方在附属周边展上就公布了PSP专用GPS（Global Positionging System：全球定位系统）接收器，时隔近两年，这款PSP专用周边终于浮出水面，它将于12月7日上市，税后售价6000日元。而配合这款软件使用的《导航软件》也终于在本届TGS放出运行效果。 文 米格

这款软件由日本知名GPS技术供应商EDIA公司制作，该公司专门为手机、PDA等设备提供各种导航解决方案。这次为PSP制作的《导航软件》在一张UMD光盘中收录了日本全国的道路地图，连步行街和自行车道都有收录，并可以通过输入地名来进行道路检索。当然这款软件也同样可以进行道路规划，它可以追踪你现在所在位置，在输入目的地后自动生成行进路径，并在前进过程中不断提示玩家行进的方向。





▲前行过程中会有放大地图提示转弯交通情况和弯角的标志性建筑。



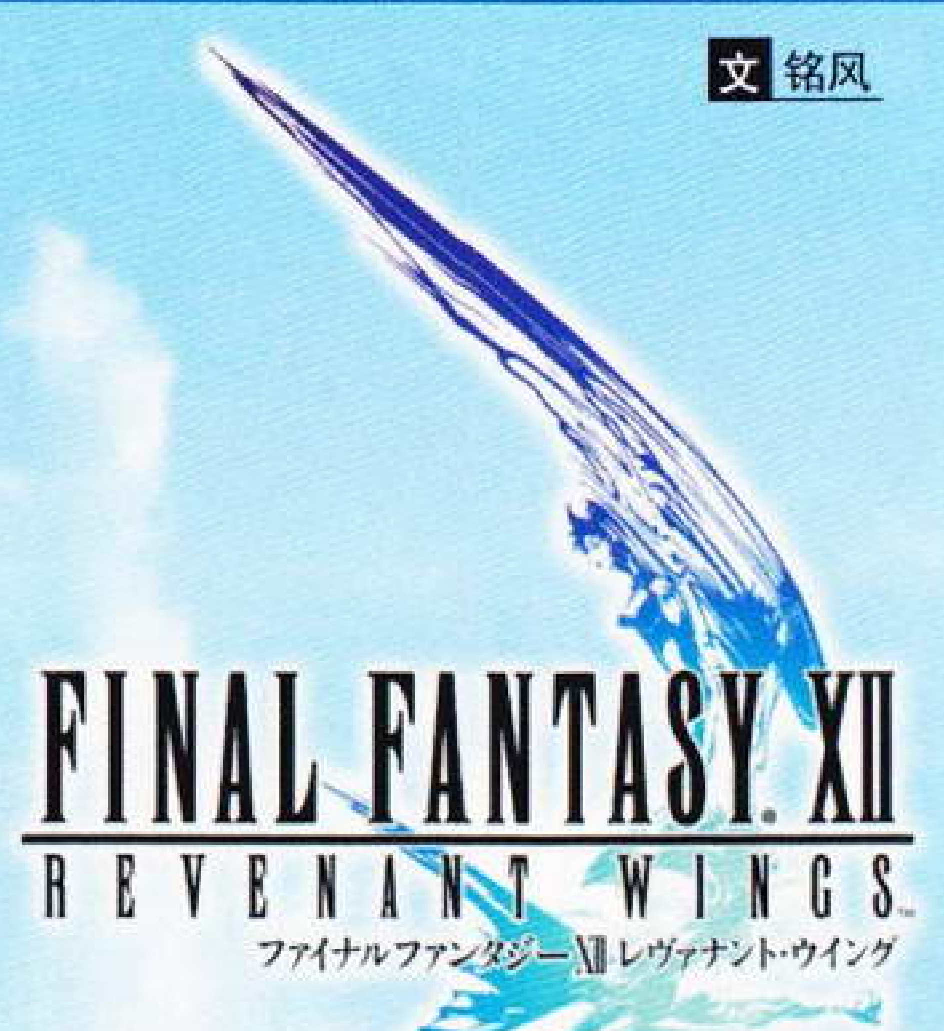
▲软件会根据当前行进的速度计算到达目的地的时间，并提示下一步转弯的方向。

◀地图查询模式下玩家可以自由拖动地图，寻找想要到达的地方。

文 铭风

在本次TGS上，Square Enix公布了一款《最终幻想》的原创新作——《最终幻想XII 亡灵之翼》。游戏是大受欢迎的家用机版《最终幻想XII》的续篇，大家所熟悉的梵和潘妮罗将继续担任游戏的主角，在充满幻想色彩的伊瓦丽斯大陆上展开全新的冒险。作为初次公布的作品，游戏的情报十分少，系统和游戏的画面都没有公布，不过官方称本作是一款能充分发挥便携机性能和活用触摸屏机能的作品。这次只公布了游戏的故事和主角，下面就为大家介绍一下。





Prologue

故事发生在一个魔法依旧是理所当然的存在，飞空艇依然翱翔于蓝天的时代。

"在天空的另一端，有一块没有人去过的浮游大陆。"

有一个少年，凭这个传说开始幻想，并憧憬成为空贼。他得到"古雷巴德斯德秘宝"指引，打开了逝去的记忆之门。

天空的彼端——那是一片居住着长有翅膀的人们、被遗忘了的天空之地。

充满梦想的年轻空贼 梵

在伊瓦丽斯经历了惊心动魄的冒险并成长的年轻少年。他向往自由，立志解除国家与民族间的隔阂。在获得名为"自由之翼"的飞空艇后，他和潘妮罗一起在空中展开了全新的冒险。他们的目的，是找到"最重要的东西"。

种族：人类

年龄：18岁

飞空艇上的女子 潘妮罗

种族：人类

年龄：17岁

有时很温柔，有时又很严格，作为女友支持着梵展开一个个冒险。在飞空艇上担任的工作是十分危险的操纵士，身着舞姬的服装，能够听到空中传来的风之歌。是个很感性的人，但任何时候表现出的都是一副若无其事的样子。

《最终幻想XII 亡灵之翼》制作者访谈

导演&剧本
鸟山求

曾参与《最终幻想Ⅶ》(事件策划)、《最终幻想Ⅹ》(事件策划)及《最终幻想Ⅹ-2》(导演)的制作，同时负责导演即将在PS3上发售的游戏《最终幻想ⅩⅢ》。



co-制作人
衡山荣介

曾参与制作《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》的日版、美版，担任助理制作人一职。

——《最终幻想XII 亡灵之翼》为什么会选择在NDS上开发？

鸟山：最近一段时间，我经常能看到身边一些没玩过游戏的人开始接触NDS，所以我就考虑制作一个适合这些不常玩游戏的人玩的游戏。考虑后决定还是推出《最终幻想》，虽然之前已经有《最终幻想Ⅲ》，但那个毕竟是重制版，这次我们希望能有一款完全原创的游戏，一款属于这个时代的《最终幻想》。

——在东京游戏展上也公布了本作的影像，想必第一次接触"《最终幻想》系列"的玩家也不会感到陌生。请问本作的台词和战斗也很适合初次接触的玩家吗？



鸟山：台词没问题，不过由于"《最终幻想》系列"的战斗系统是经过多款作品不断精炼而成的，所以对于没有接触过的玩家来说，可能显得比较复杂。我们会考虑如何排除那些让人难以理解的部分，让第一次接触游戏的玩家也能简单易懂。此外由于平台是NDS，游戏将活用触控笔这简便的操作方式。

——本作的故事发生在哪个时代？

鸟山：是在《最终幻想XII》的数年后，并没有限定具体时间。如果一定要说的话，大概是在梵和潘妮罗成为空贼后。

——是前作的继续吗？

衡山：单说本作是《最终幻想XII》的续篇也不完全正确。我们还是希望玩家能把它当成"《最终幻想》系列"的最新作，而不是《最终幻想XII-2》。

——原来如此。那么这次故事的关键是什么呢？关于"克莱巴德斯秘宝"又是什么呢？

鸟山："克莱巴德斯秘宝"是梵他们成为了空贼并活跃于蓝天中的象征，我们会将其作为故事的切入点，也是故事的关键。至于秘宝本身是什么，只能说是本作原创的。

——"克莱巴德斯秘宝"是伊瓦利斯语吧，类似的语言还会在游戏中其他地方出现么？

鸟山：当然会，游戏就是从梵他们在伊瓦利斯的冒险开始的，因此展现世界观的语言也会出现。不过，在乘飞空艇离开伊瓦利斯之后，世界观就是重新构架的了。对了，在游戏初期就能乘坐飞空艇。

——玩家自己可以操作飞空艇么？

鸟山：近几部《最终幻想》中，飞空艇慢慢地变得不能操作了，所以这次我们便想从一开始就驾驶(笑)。

——真不错，请问这次故事的主要舞台是什么地方？

鸟山：在云端之上，飘浮在伊瓦利斯上空的世界，由无数浮游大陆构成。伊瓦利斯当然也会作为冒险的舞台出现。

——在那里也会有各种各样的种族吗？

鸟山：由于是《最终幻想XII》的世界，所以肯定会有很多种族出现。这次还会有很有特点的新种族，敬请期待。



文 胧月

DQM
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

勇者斗恶龙 怪兽统领者
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

◆Square Enix◆RPG◆预定2006年12月28日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

相关报道 Vol.46 P42 / Vol.48 P28

备受NDS玩家瞩目的RPG大作《勇者斗恶龙 怪兽统领者》终于确定了发售日，而在前面两次报道中均有提到的"战斗GP"大会也渐渐露出全貌，这个能够决出最强怪兽统领者的大会究竟怎样进行？请看下文。

目标是决胜战！

怪兽统领者的最高大会"战斗GP"分为两个部分进行。首先，参赛者必须收集一种特殊道具，由于该道具的形态、颜色和大小都尚未公布，所以暂时将其音译为"玛丢莱特"。收集到这种道具的最先5个人才有资格参加战斗GP的决赛，这就要求玩家四处搜集相关情报，迅速将该道具收集并换取最终斗技的资格。



▲必须要抢先找到玛丢莱特才行。

▲前5名可以进入决赛。

战斗GP协会的真面目

战斗GP大会的主办方是阿尔卡波瑞斯岛上被称为"战斗GP协会"的组织。该组织涉及领域非常广泛，可能情报沙龙、G－Pit等设施都跟协会有关。尽管这是一个对所有的怪兽统领者都有着莫大影响力的组织，但是却也有一些不安的传闻在岛上流传。



◀▼从这两张截图的对话看来，协会在岛上的风闻并不算佳，很多当地居民明显对其有着抵触和不满的情绪。

协会总部被袭击

战斗GP协会的总部遭到不明袭击。根据目击者的证言，袭击协会的正是凶猛的怪物。而且该起袭击的发生时间正好是在战斗GP大会的开幕式前，应该不是单纯的巧合事件。这些怪物的幕后主使是谁？真相一天不被揭开，大会就有被迫延期的可能性。搜集情报，找出犯人吧！

▼目击者称，在大会开幕式前发生过不寻常的骚动。



解开事件的真相吧！

在广阔海域的诸岛上寻找出“玛丢莱特”

尽管玛丢莱特这种道具具体大小还不明朗，但由于是可以“搜集”的道具，所以想必不会很大。如前文所说，玩家必须抢在其他参赛者之前搜集到更多的玛丢莱特，这些珍贵的道具分布在世界的各个角落，操纵主人公奔走七个岛屿，努力搜集吧！



◀在海边的丘陵地带奔跑的主人公，3D的画面虽然漂亮，不过也因此容易遮挡我们的目标，请仔细寻找。

沙漠中的建筑物。

▲跟帐篷中的居民对话说不定可以得到线索。

◀在斗技场的比赛中胜出也可以得到？

洞窟中的宝箱会有吗？

▲迷宫中遇到大恶魔，打赢它就可能得到我们想要的东西。



确定登场怪物的系列

史莱姆系



一眼就可以轻松辨认出的怪物，样貌非常可爱，战斗能力值得信任吗？

物质系



拥有心灵的物体在得到魔力后获得了生命，它们可能是非常优秀的杀戮机器。



魔兽系



和自然系不同，该系的怪物大多邪恶残暴，拥有高强的魔力是它们的一大特点。

自然系

丰饶的大自然孕育出的天然怪物，除了野兽外，该系怪物还包含了昆虫、植物等等。

恶魔系



拥有优秀的头脑和不凡的攻击力，是万能型的怪物。该系统中甚至还有了著名的魔王撒旦。

飞龙系



飞龙姿态的怪物，它们擅长一些吐息攻击，比如“火之息”和“冰之息”。

不死系



不死系的怪物大多面貌可憎，若非僵尸就是骸骨，它们往往将可怕的瘟疫带给人类。

其他

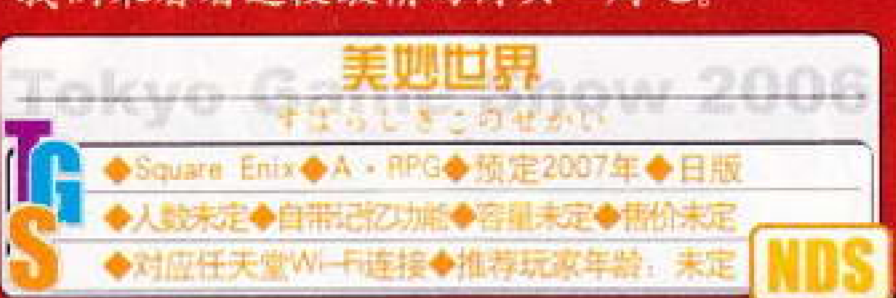
除了以上公布的这些怪物外，还有一些神秘的怪物供玩家招募。这张图就是神兽之一的斯派迪奥。

日本排名赛

利用Wi－Fi通信可以登录自己的怪物资料，继而可以参加日本全国的排名赛。战斗方式是3对3的组队战，辗转各岛招募怪物，经过多次的配合和育成，组成自己的最强小队！



从近来SE在任氏掌机上已推出的和待推出的游戏阵容看来，两家公司已经进入了合作的蜜月期。这款《美妙世界》乍一公布就引起了广大玩家的密切关注——野村哲也，“《王国之心》系列”的原班人马，日式人设和美式画面的组合新奇而和谐，这款新意十足的A · RPG会将怎样的故事展现给我们？就让我们来看看这段激情的街头一周吧。



文 胧月

时限只有7天！

这么说，我们已经被困在涉谷了。不快一点的话……

从野村哲也的这张插画中我们明显可以看到《王国之心》的影子，画面前排正中的少年是本作的主人公樱庭音操，右边的可爱女性则是主人公的搭档美咲四季，他俩的命运会在7天之内发生一场剧变！

すばらしきこのせかい™
It's a Wonderful World



▲街道上出现一种叫作“噪音”的怪物，两人协力打败它们吧！

相会的少年和少女

樱庭音操

15岁的少年，对音乐和街头涂鸦持有浓厚兴趣，却不擅长与人交流。在游戏的初始，他获得了读心术这种不可思议的力量。

美咲四季

感觉酷酷的少女，和音操一样也是15岁。本人喜欢追求时尚，随时随地都带着一个手工制作的黑猫布偶。

涉谷

欢迎参与恶魔游戏！

看似跟往常一样的涉谷流动着不和谐的气息，嘈杂之中的音操，意识到自己已经变了。彷徨之际，一个叫“死神”的组织强硬地给他下达了命令。如果不能在时限内完成的话，“死神”就会将音操的存在抹杀。他能够在7天内挽救自己的命运吗？

与音操陷入同样境地的还有一位名叫四季的少女，两人为了生存在涉谷来回奔走，怎样才能摆脱困境？

◀游戏中的涉谷跟现实相仿。

依靠读心术搜集情报

在游戏中，主人公音操拥有读心术的能力，运用此能力可以在涉谷中直接探听人们内心中最真实的情报，这种情报搜集方式被称作“超能力扫描系统”。从这些情报中搜索最有用的关键词，就可以知道目的地以及推进剧情的关键性人物了。

このバッジを使えばハチ公を探せるかも！
なんだ、ソレ？

▼四季口中的“八公”到底是谁？使用徽章的力量就可以找到吗？

今、街中の声が聞こえた。
…っていうか頭の中に直接ながれこんできた…って感じた。



▲闭上眼睛可以集中意识，这样便能听到人们内心的声音。

获得超能力的音操



人类的记忆充满主角的大脑，从中搜索关键词吧。

选择一个关键词后，就可以在上屏查看详情。

ハチ公に二人で触ると幸せになるって聞いちゃった。チャレンジしちゃおっと。でもその前に…まず、相手をみつけなきゃ！

画面详解



指令

根据画面的提示按下十字键的对应方向即可操作四季发动攻击，最后一击则受到上屏上方卡片的影响。

超能力标记

表示音操能够使用的超能力，使用的回数和时间都有限制。

卡片

该卡片翻开之后跟指令中的符号相符，三枚全部翻开则会发动强力的必杀技。

音操的战斗

根据触控笔在下屏的运动轨迹发动各种不同的攻击，用触控笔画出长长的一条线就能发动图中的火焰攻击了。

双屏同时展开战斗的全新A・RPG

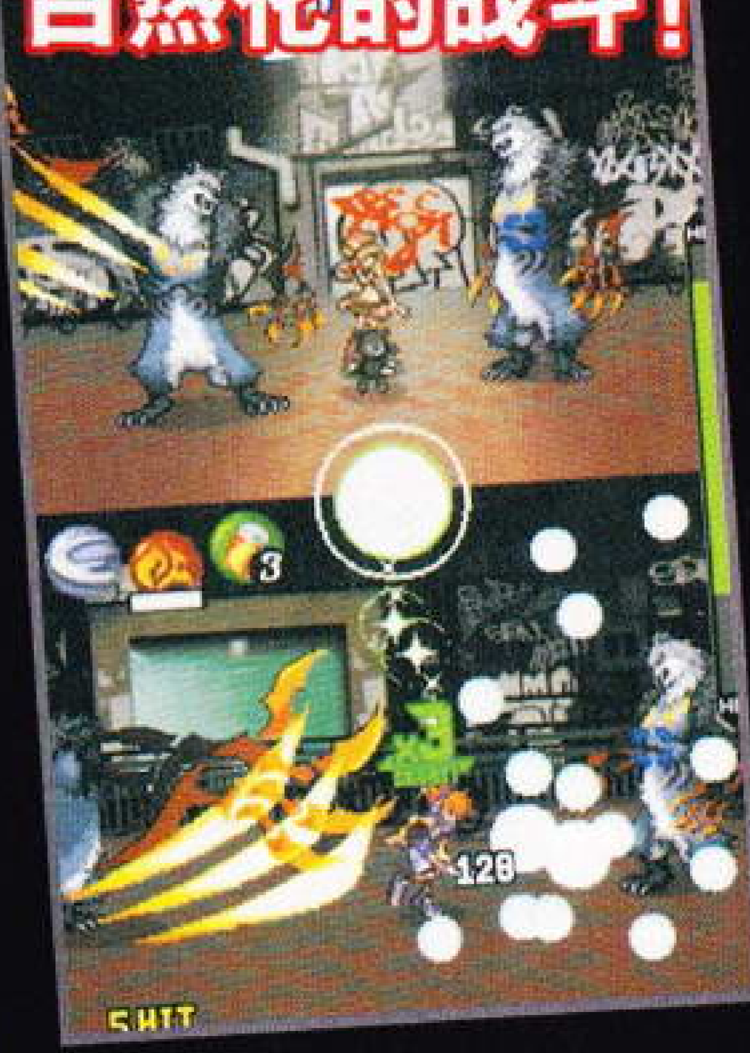
和大多数NDS游戏使用主、从画面为基本界面不同，本作的上下两个屏幕将发挥同等重要的作用！四季和音操将在上下两个屏幕里同时和噪音进行战斗，他们的操作分别依靠十字键和触控笔来完成。同时控制两个战场对于玩家来说是一个不小的考验，而通过某种操作还可以让两个屏幕的战况互相产生影响，这种全新的游戏方式确实很能激起玩家的购买欲望。



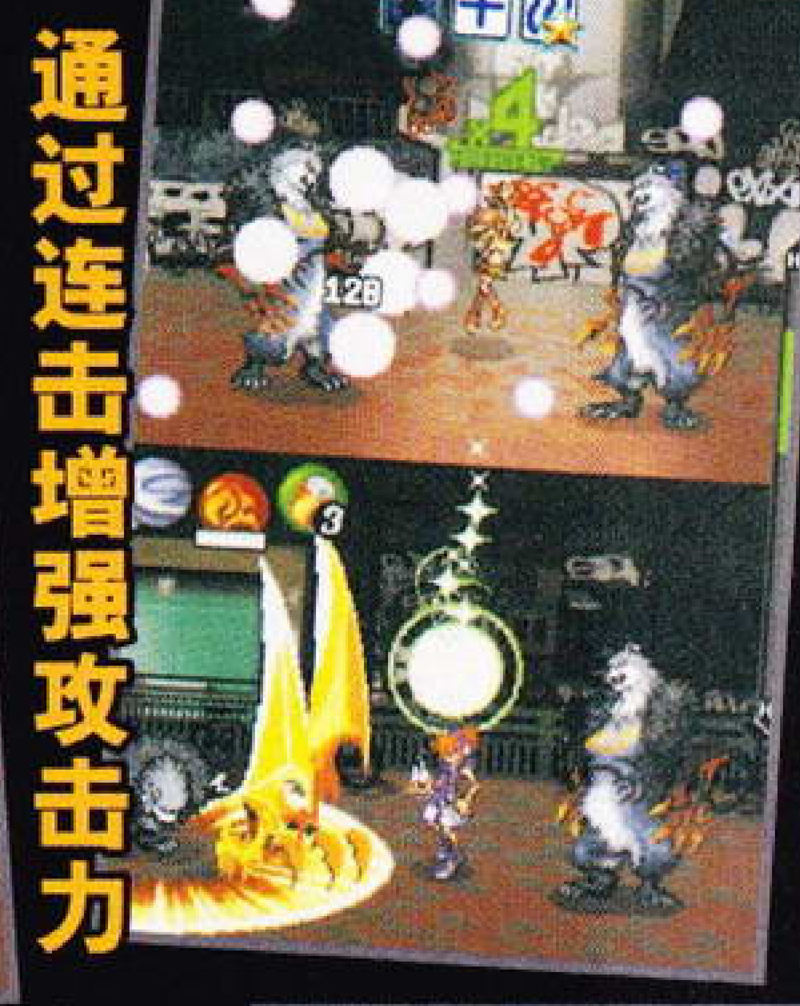


▲音操和四季分别使用超能力和布偶战斗。

白热化的战斗！



通过连击增强攻击力



让光球连续反弹的条件尚且不明，要在限定时间内完成某种技能？还是根据节奏有规律地展开攻击呢？

如该图所示，只要满足了一定条件，游戏中就会出现一个在双屏来回反弹的光球，我们的主人公每碰到一次光球，自身的攻击力就会提升一次。

共同击倒BOSS

在平时的战斗中，两位主人公都是在各自的屏幕清理杂鱼。然而，到遇到一些强力的BOSS时，该敌人就会在两个屏幕中来回穿梭，音操和四季必须合力将其打倒。



打倒上屏的小蝙蝠，光明就可以到达下屏了。

访谈直击《美妙世界》的美妙组员

看了前面的试玩报告和游戏介绍，大家应该对本作有了一定的兴趣。而本作的制作小组更是云集了《王国之心》和《最终幻想》两大RPG系列的优秀人马，他们在制作本作的时候有什么有趣秘闻？好了，不多废话，我们先来认识一下其中四位主要人员吧。



野村哲也

本作的主人设，同时作为制作人统筹制作的全局。



神藤辰也

本作的监督，把握游戏的整体，并对内容进行调整工作。



长谷川朋宏

担任游戏的Co．监督，统筹游戏的美工，对画面的各方面表演进行把关。



荒川健

策划监督，策划游戏的进行方式和基本系统。

我们的初衷就是——创新！活用NDS性能的作品

——能够概括介绍一下这部作品吗？

神藤：由于这款游戏是NDS平台的作品，所以在企划的最初就打算在上下屏同时实现两个相对独立的战场。我们认为，NDS平台的游戏就应该以这种方式进行啊。这两年来，在座的各位都在战斗上下了很多功夫。

长谷川：我们的初衷就是不受到任何既成概念的束缚，画面背景的切入、取得道具的方法，这些我们都想舍弃所谓的“传统”。可是，那时企划、剧本什么的都已经完成了(笑)。我们把这些拿给野村看，继而就定型了。现在想起来，那还是在制作《王国之心2》的时候呢。

——选择NDS为平台的理由是什么？

神藤：双屏和触摸功能都是很大的理由，我们制作方在这个平台上有很大的发挥空间。

——准备使用硬件的通信机能吗？

神藤：目前还没有确定最终的使用方法，不过我们预定会使用到通信机能和麦克风。

游戏难度相关

——在两个屏幕同时进行ACT式的战斗，真是很少见的系统啊。

长谷川：是啊，既然要在NDS上做游戏，我们就要力争做出“除了NDS就不行”的游戏系统。如果只用一个屏幕战斗，而另外一个屏幕只用来放放状态栏什么的，就根本不能算双屏游戏。

荒川：在技术上我们是没有任何问题的，不过为了让这个系统得以成立，还是走了很崎岖的一段路程。

——操纵双屏里的角色同时战斗，听上去难度非常高啊。这是一款核心玩家向的游戏吗？

神藤：没有这回事。“《FF》系列”的玩家群，基本是中学生以上的较成熟人群，我们想让轻度玩家也能享受游戏的快乐。操作虽然开始比较麻烦，不过只要经过一段时间就能熟练掌握，然后就可以体会游戏的快感了。

长谷川：我们不会把任何令人不快的系统强加给玩家。因为实际上，玩家可以只操纵下屏的角色战斗，而上屏的角色则可以交给AI代为操作，可以说是非常体贴的。

荒川：以追逐穿梭的光球来交互进行双屏的游戏，实际上是很自然的。玩家可以同时控制双屏，也可以集中精神在一个屏幕中游戏，这些游戏方式都会有各自合理的评价。

——也就是说，玩家没有必要同时控制双屏的战斗？

荒川：是的，不过如果想获得高评价的话，还是双屏同时游戏更好。玩家如果实在不能同时操作双屏，并不会有什么惩罚；而如果可以同时操作的话，游戏会对玩家有额外的奖励。

点评：根据目前游戏公布的情报，以及我们的特派记者在“东京游戏展”上的试玩来看，本作的素质还是相当不错的。强大的制作小组给我们带来观赏性十足的画面和富有新意的玩法，相信本作会是SE在掌机平台重点宣传的作品之一，期待它能够像当年的《王国之心》一样焕发出独特的光芒。

文 胧月

FRONT MISSION 1St®

フロントミッション　ザ・ファースト

Square公司的著名SLG游戏"《前线任务》系列"早在上一代家用机就已经享有盛名，本作硬派的机械设定和细致的战斗细节让很多玩家趋之若鹜。随着SE和任天堂关系的渐渐修好，该系列于2003年发售的系列初代重置版《FRONT MISSION 1ST》也和其他大作一样预备登陆NDS平台。

Tokyo Game Show 2006

TGS

前线任务 1ST
FRONT MISSION 1ST

◆Square Enix◆SLG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

哈夫曼纷争

在系列第一作的描述里，哈夫曼岛是95年于太平洋浮起的一座岛屿。O.C.N和U.S.N两个国家为了争夺该岛的所有权，开始了激烈的战役。本作要讲述的，正是哈夫曼纷争中两个男人的故事，想必这也是游戏采用"1ST"字样为标题的原因吧。





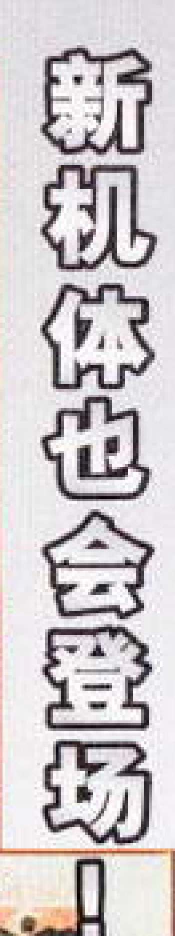
本作在移植到NDS后，加入了一些原创新要素，力求给玩家以新鲜感。其中最让人激动的应该就是《前线任务5》中的格伦将会登场这一消息了。

隶属O.C.N的士兵





▲格伦是5代主人公威尔塔从小一起长大的死党，他会在哈夫曼纷争中扮演怎样的角色呢？是敌，是友？





▲NDS的双屏让游戏进行时更加方便。在战役中，上屏将显示机体的状态数值，这样更加容易掌握战役的部署。



▶在据点内，上屏会显示自己所在位置。



文 铭风

圣剑传说 玛娜英雄

圣剑传说 ヒーローズオブマナ

◆Square Enix◆RTS◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

《圣剑传说》这个系列自登场以外，所有的作品都是A·RPG。而现在，游戏的最新作《圣剑传说 玛娜英雄》将改变这个传统，游戏采用了家用机上非常罕见的即时战略和RPG结合的游戏方式，为系列刮来创新之风。

全新类型的《圣剑》作品登场了！

序章故事

这是一个很久很久以前，玛娜女神诞生之前的事了。

那时，从不知名的地方到来的一名大魔女让世界陷入了一片黑暗。魔女的名字叫叫阿尼斯。虽然最后魔女被树的守护者打败了，但是她释放的暗黑诅咒却穿越了时空，影响到了很久之后的世界。于是，另一个故事开始了。

在世界被黑暗所笼罩时，玛娜女神用玛娜之剑打倒了将世界导向毁灭的灾难化身——神兽，并将它们封印在8个封印石中。于是世界迎来了光明，并被重新创造。而玛娜女神则将自己变成了一棵大树，在没有人迹的遥远的圣域中和玛娜之剑一起，默默地守护着这个世界。

岁月流逝，突然间，世界又面临危机。恐怖的黑暗降临在了这个世界。在南海小岛的古都比开上……冷酷锐利的魔爪，正要撕开平静的世界。



罗杰

故事的男主角，是王国比丹的住民。性格活泼，善于交往，剑术和体术这两方面的能力也十分优秀。现在在比丹军中服役，期间他的生活主要由训练和讨伐怪物组成。

▲和比丹军发生冲突的罗杰，究竟发生了什么事情呢？

采用新系统的全新《圣剑》

本作的类型变为了即时战略，即时战略在电脑上经常可以见到，由于操作方面的问题，在家用机平台上很少见，这次借由NDS的触控制机能应该能让本作有着不错的表现。即时战略的特色就是操作是实时进行的，战斗时敌我所有兵种都同时采取行动，发动攻击。相比敌我双方各自行动的回合制游戏，即时战略的战况是时时刻刻在改变的，对玩家的判断力和操作速度都有着很高的要求。本作的剧情是按照章节来进行，每一个关卡只要满足胜利条件就能过关。

战斗的基本流程

1 收集资材 ▶ 2 召唤怪物 ▶ 3 搜索敌人 ▶ 4 打败敌人

1 收集资材

无论是召唤战斗用的怪物，还是建造召唤怪物的设施，都要消耗一定的资材。资材可以在地图上指定的采集点收集到。从我方最初的根据地飞空艇上可以召唤能够采集资材的怪物拉比。玩家指示拉比移动到采集点上后，它们会自动进行资材的采集。拥有足够的资材是战斗胜利的重要保证。

采集点

采集点分为两种，建筑用资材采集点和召唤用资材采集点。每一个采集点的资材数都是有限的，采集全部资材之后就无法再进行采集。

采集用怪物

采集用怪物拉比是不需要资材也能够召唤的特殊怪物，主要用来采集。虽然也可以战斗，但是战斗能力非常低。



2 召唤怪物

收集了足够的资材后，就能在飞空艇中建造召唤战斗用怪物的专用设施。此后就能在建筑内召唤战斗专用的怪物了。召唤怪物需要一定的时间，而一个建筑一次只能召唤一个怪物，完成后才能继续召唤下一个。同时游戏中还有着怪物上限这个设定，召唤了一定数量的怪物后就不能继续召唤了。



▶由于战斗刚开始的时候无法得知敌方的战力，因此最好事先有充足的准备再去攻击。

3 搜索敌人

有了战斗用的部队后就要赶快向敌方进攻。但是在搜索到敌人前我们是无法得知敌人的位置和战力的。因此派遣一个单位前去打探一下敌人的位置是十分必要的。不过独自行动的侦察兵被敌人包围的几率很大，为了避免损失，侦察任务建议用拉比等不花费资材的兵种。



▶一般是河川的另一边或者被城墙包围的地区经常存在敌方的部队。敌人战力不明的情况下少数部队的突击是非常危险的行为。

4 打败敌人

发现敌人之后就开始战斗。此时玩家要做的就是下达攻击命令，让我方部队攻击附近的敌人。战斗用怪物会一直进攻，直到打败敌人或接受到其他命令。玩家要根据当时的情况灵活地使用最适当的命令，如果觉得战况不利的话可命令我方怪物撤退。



▲雪原场景中的战役。敌我方混在一起展开激烈的攻防。在这种情况下玩家的指挥能力会直接影响到战局。

▲在有高低差的地形中进行战斗，此时从高处用弓箭来攻击就会得到最佳的攻击效果。

文 铭风

火影忍者 忍列传

忍者的战斗踏入全新的领域！

火影忍者 忍列传
NARUTO－ナルト－忍列传

TGS NDS

◆takaratomy◆FTG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

以大受欢迎的动漫作品《火影忍者》为题材的动作游戏又登场了，和NDS上的《最强忍者大集结》不同，这款名为《忍列传》的作品的最大特色就是游戏的画面是全3D的。当游戏的背景和人物都3D化后，将给你带来十分真实的感觉，而各种忍术发动后的效果也非以前的2D版作品能相比，这让战斗踏入了全新的领域。





▲战斗的主画面显示在上屏，而下屏幕显示的是各种卷物和物品袋的图标，通过点击就可使用。

大魄力的忍术

《火影忍者》最大的魅力莫过于特性十足的角色和他们所使用的各种千奇百怪的忍术了。当然，这些在游戏中也都会表现出来，只要满足条件，你便可操纵所使用的角色使出他们的独门必杀，这些必杀不但威力巨大，演出效果也很出色，给你魄力十足的感觉。

▼日向宁次的奥义“八卦六十四掌”和洛克李的“表莲华”都将在游戏中得到再现。

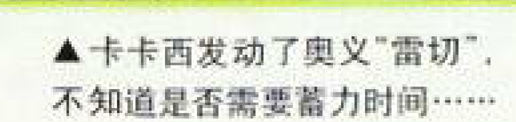
至少6名登场角色

作为对战游戏，众多对战角色是不可或缺的。作为以漫画角色为重要卖点的本作也不例外。从现在获得的情报看来，本作中的登场角色至少6名。相信以后的新情报一定会给大家带来惊喜。



▲小樱的大魄力必杀技。

▶鸣人和佐助的战斗一定是大家最为期待的吧。



▲卡卡西发动了奥义“雷切”，不知道是否需要蓄力时间……



文 铭风

在本作中，玩家将操纵陆行鸟，挑战一个个迷你游戏，并利用获得的卡片来将被困的同伴们解救出来。作为游戏主干的迷你游戏可是有着很多秘密存在的，本次前线就为大家详细介绍一下。

陆行鸟与魔法画册
チョコボと魔法の絵本
TGS
◆Square Enix◆AVG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS
超天报道 Vol.47 P42

迷你游戏之谜

在游戏中，只有通过了迷你游戏，才能够在某些道路上继续前进，同时战斗用的卡片也要通过迷你游戏来获得。可以说迷你游戏的通过情况和故事的进行有着十分密切的关系。不过迷你游戏还可设定通过条件，在不同的条件下通过迷你游戏会有不同的奖励，这大大增强了迷你游戏的反复挑战性。



▲在迷你游戏开始前，可以设定通过条件。



▲在不同条件下完成游戏，会出现不同的结局。


▲当然，也会获得各种卡片。

通往云端的嫩芽

原本在场景中是一颗小小的嫩芽，当陆行鸟完成了此迷你游戏后，嫩芽会不断生长，最终形成通路。



新角色登场

在陆行鸟的冒险过程中，有着众多敌人来阻碍陆行鸟。他们的目的似乎是将魔王完全复活。不过那些手下在碰头时却告诉主角关于魔王复活的关键情报。他们真的是坏蛋吗？

坏魔女伊露玛

在预知了大魔王即将复活后，企图利用其力量来征服世界的魔女。

米滋伊和皮卡布

伊露玛手下的精英，同时也是军团的领导人员。头脑派的米滋伊和力量型的皮卡布这对组合对主角可是个很大的威胁呢。



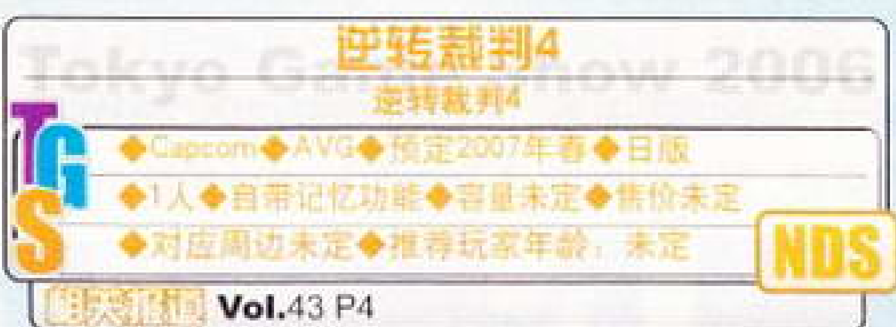
坏陆行鸟军团

伊露玛手下的部队，作为最下级的杂兵，只会回答“是”。



超人气法庭战斗AVG系列最新作《逆转裁判4》已经好久没有新情报公布了，在本次TGS前夕，Capcom终于放出了游戏的最新情报，并且还在展会上设置了试玩版。虽然游戏的发售日已经从2006年内延期到了明年春天，不过相信Capcom一定会借此带给大家更优秀的剧本和更独特的玩法来补偿FANS的苦苦等待之心。

文 雷伊



王泥喜的恩师 牙琉雾人

传说中法律界最酷的辩护律师。牙琉法律事务所的所长。拥有着完美的逻辑推理能力和老道的经验，为委托人提供着最为完美的辩护。对王泥喜来说，他是一位值得信赖的恩师，经常为王泥喜提供冷静而又正确的建议。



▲牙琉英俊而成熟的脸上总是保持着迷人的微笑，浑身散发着高贵气质的他同时又给人以一种深藏不露的感觉。

王泥喜的初次辩护

本作的主人公王泥喜法介是牙琉法律事务所的一名新人律师，而他接手的第一宗辩护竟然就是杀人案。"《逆转》系列"每次的第一话都相当于教学关卡，相信本作也不会例外，而在本作中一步步指引着王泥喜辩护过程的人则是他的老师牙琉雾人。

本作中的第一名委托人，虽然留起了胡渣，但系列的FANS是不是依然觉得他有一种似曾相识的感觉呢？经过TGS的试玩，我们已经得知这位委托人就是系列前几作的主人公成步堂龙一，他究竟是为什么才会卷入杀人案的呢？敬请期待我们的进一步报道。





◀成步堂指名道姓要王泥喜做自己的辩护律师，究竟是什么原因促使他找上这么一位名不见经传的新人律师的呢？

第一话《逆转王牌》开场动画公开！

本作的第一话标题为《逆转王牌》（逆转の切札），而其开场动画目前也已经率先披露了。在动画中我们可以得知，本话的事件发生在一家名叫“波鲁哈奇”的俄罗斯餐厅内。在餐厅的某间包厢内，两名男子面对面地坐在长方形的餐桌两头，其中一名头戴针织帽的男子首先开了口：“一切都结束了。”话音刚落，五张扑克牌被摊在了餐桌上。之后出现在画面上的，是高高举起的酒瓶，以及无力下垂的手腕，整起事件就这样揭开了帷幕……



▲在紧张的气氛中，头戴针织帽的男子首先开了口。


◀片头中的两名男子正在进行牌局的较量吗？



▲从牙琉的对话中可以得知委托人是他的老朋友，莫非是他向委托人定力推荐的王泥喜？


▲成步堂刚登上证人席，法庭内便顿时发生了大骚动，毕竟曾经堂堂的大律师成为被告人这一事实太具冲击性了。



▲初次登台就要面对棘手的案子，王泥喜脑海中一片空白。



▲牙琉在法庭上将陪伴着王泥喜，给予其必要的指导。

《流星洛克人》的新情报公布了，作为"《洛克人EXE》系列"的延续，这次打破了以前的两个版本的常规，变成了三版本同时发售，每个版本还有独特的洛克人变身……看来系列爱好者们又要为买哪个版本而苦恼了。

文 铭风



流星洛克人
流星のロックマン
◆Capcom◆A·RPG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS
相关报道 Vol.46 P57

《流星洛克人》三版本强势出击！

在《流星洛克人》的世界中，存在着名为天马，狮子和龙的三个卫星，世界内的每个居民都从属着其中一个卫星。故事的主角昴，以某个事件为契机，成为了卫星的管理员，并因此能够借助这三个卫星的力量，变成为全新的姿态。这个变身被称为"星之力"，洛克人能够变身为"冰天马"、"炎狮子"和"绿龙"这三种形态的其中一种。根据所变身能力的不同，本作被分为了三个版本。

《流星洛克人》三个版本的洛克人的星之力形态在外型上有很大的区别，同时攻击属性和特殊能力都完全不一样，大家可依照自己的喜好来选择其中一款。洛克人的星之力形态还能够发动名为"星之力大爆发（SFB）"的超必杀，拥有逆转战况的能力。

每个版本除了洛克人的变身形态外，游戏中出现的其他星之力变身也各不相同。不同星之力的自身属性和属性相性都不相同，碰上被克属性的攻击，受到的伤害会变成两倍，并且星之力变身也有可能被解除。



洛克人 冰天马

《流星洛克人 天马》中洛克人独有的变身形态，水属性，特殊攻击是冰斩（アイススラッシュ），SBF是魔法冰冻（マジシャンズフリーズ）。



冰斩

▲▶特殊攻击是アイススラッシュ是放出冰块将对手冻结的招数，对火属性的对手有特效。



《流星洛克人 狮子》中洛克人独有的变身形态，火属性，特殊攻击是火焰喷射（フレイムバーナー），SBF是原子爆炸（アトミックブレイザー）。



▲▶ 特殊攻击是对一直线上的敌人进行火焰喷射攻击，对水属性的敌人有特效。

原子爆炸

▲▶ 此形态的SBF是火属性的大爆炸攻击，也是一个强力的范围攻击。

木叶射击

▲▶ 放出锐利的叶子对横列的敌人造成伤害，这个特殊攻击对电属性敌人有特效。

元素旋风

▲▶SBF是释放木叶龙卷风，将前方的敌人一网打尽。

洛克人 绿 龙

《流星洛克人 龙》中洛克人独有的变身形态，木属性，特殊攻击是木叶射击（ウッディシュート），SBF是元素旋风（エレメンタルサイクロン）。

魔法冰冻

◀释放SBF后，洛克人会进行俯冲，此时场景内会出现魔法阵，内部的敌人都会遭受大冰柱的攻击。

亲身体验天才外科医的奇迹之手!



一代漫画之神手冢治虫的经典之作《怪医秦博士》终于得以游戏化，玩家终于能在游戏中亲身感受到黑杰克那神乎其神的医术了，游戏用漫画式的风格让玩家能再一次感受到原作当初带给我们的感动。而且，在本作中你还能遇见《铁臂阿童木》、《三眼神童》、《火鸟》等作品中那些让人难以忘怀的角色们。本作绝对是手冢FANS不能错过的一部作品。

文 猫冢 编 米格

怪医秦博士 火鸟篇
ブラック・ジャック 火の鳥編

◆SEGA／元气◆AVG◆预定2006年11月9日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

NDS

《怪医秦博士》是日本漫画之神手冢治虫的30周年纪念之作，本作是根据漫画的剧情改编而成冒险类游戏。游戏中将有大量手冢治虫其他经典漫画中的名角登场，漫画中的许多名场面也会在游戏中完全重现，当然本作除了收录原作剧情外还将增加一些原创的剧情。本作由章节构成，其中每个章节中收录了多个小故事，总之内容将非常丰富。游戏中玩家要扮演天才外科医生黑杰克，使用触控笔为患者进行治疗。

原作简介

黑杰克是一个拥有高超医术的天才外科医生，他虽然没有正式的医生执照，却仍然在尽着救死扶伤的医生职责。他生性叛逆，不畏权势，虽然在外人看来他背弃道义，事实上他比任何人都更讲求道德信仰。对患者收取高额的手术费的也是为了拯救更多的患者，为他们进行心理上的救赎使其更加珍爱生命。作品通过黑杰克与他的助手人造少女皮诺可所遇到的各种各样的患者以及各种奇特的遭遇来为我们讲述了人生的真谛及生命的可贵。



由读者来创造故事的冒险游戏!

もう、わたしの家じゃないんです……

◀▶本作是由章节来构成的，每个章节中又包含多个小故事。故事开头从手术开始……



游戏中以对话的形式来推动故事的发展







使用触控笔和麦克风来进行手术

▲▶进入手术画面后，就会有如同漫画分格般的画面。这时就要使用触控笔与麦克风里为患者进行手术。

身体治愈之后将是心灵的治疗

▼手术之后将是黑杰克的个人秀时间，他会以自己的人格魅力赋予患者心灵上的力量。



以漫画风格来描绘的手术

手术的画面是像漫画一样分格式的画面，玩家需要根据画面的提示使用触控笔进行输入，成功之后就会出现新的分格画面然后继续进行故事。不过，要是输入失败的话会导致患者的体力大幅下降，甚至导致死亡……所以，为了故事的顺利进行，玩家必须拥有优秀的技术，能在限制的时间里迅速、准确地判断。





成功

失败





根据画面提示来进行输入

◀游戏画面的右下角表示的是手术时间，玩家需要根据画面中的提示，按照肩头的方向快速输入。成功后就会进入下个新画面。



手术最后的特殊迷你小游戏

▲在手术渐入佳境后就会开始迷你游戏，迷你游戏的内容也会根据患者的不同而不同。

在手术中的间歇时间，玩家可以在自宅中进行道具的购买。玩家需要通过侦探了解下一次手术所需要的手术道具，然后进行购买，购买道具的资金通常来自于手术的报酬，不过也会有没有报酬的手术，所以买东西时也是要好好规划一下资金的。





◀▲移动到此处取得情报以及购买道具，还有其他的这样的地方吗?

就此展开寻求辉石“琉璃之泪”的旅程！



之前已经为大家做过本作的相关报道，在此次的东京游戏展上，光辉圣约在MMV展台区提供了试玩，每一个参加试玩的人都能得到一张由光田康典制作的特典音乐CD一张。而且，此次厂商又公布了不少新消息，包括了新人物、新系统以及一部分角色的声优。这次就为大家详细介绍下游戏的系统吧。

光辉圣约

ルミナスアーク

TGS

◆Marvelous · ImageEpoch◆S · RPG◆预定2006年冬◆日版

◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定

◆对应任天堂Wi-Fi连接



Vol.47 P40

文 猫家　编 马修

故事梗概

主人公阿尔夫是隶属于教团的一名战士。他与弟弟迪奥一同生活在教团宿舍“永恒之庭”，他们在圣骑士希斯的教导下，每天勤奋训练。但从某个时期开始，世界各地频繁发生天灾地变、魔物肆虐，“魔女就是这一切的罪魁祸首”的谣言开始到处流传。身为教团战士的他必须背负起与魔女以及魔物战斗的命运，为了阻止魔女为这个世界带来更多的灾难，阿尔夫踏上了寻找能增加魔女力量的辉石“琉璃之泪”的旅程。



TGS上展出的游戏片头

角色声优公布！！



新角色登场！！

这里要为大家介绍两位新公布的角色——尼可拉和早纪。在设定上，尼可拉是个热心于研究的学者，而早纪则是一个沉默寡言的忍者。这两个人都会成为阿尔夫的同伴，一起并肩作战。



尼可拉

隶属于教团的17岁青年。虽然他曾在教团本部从事教义的研究，但后来他却对魔女产生了兴趣。从此以后便一头扎进了被教团视为禁忌的魔女研究中无法自拔。



早纪

16岁的少女。虽然个性沉默，从不将自己的感情外露。但她拥有优秀的探索能力，在教团中担任一些特殊任务。



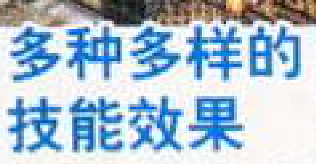
游戏系统介绍

普通攻击、魔法及技能

本作的战斗部分是在有高低起伏的场地上进行的策略式战斗。不同的角色所能装备的武器是不同的，还有一些角色还能装备如锁链或刺枪等特殊武器。除了普通攻击以外，还有会消耗MP的魔法和技能，其中包括有攻击、回复、支援等各种类型的魔法与技能。此外，不同的角色所能学到的技能差异也很大，所以，战斗时还是根据各关卡不同的胜利条件来选择相应的角色吧！

充分考虑地形的优劣势

▲从敌人的背后或者高处发动攻击能造成较大的伤害，不过从高处发动攻击时命中率会降低。



多种多样的技能效果

▲我方角色达到一定等级后便会自动学习技能。



这个心形符号的意义是！？

◀在角色名字的左边显示的心形符号有什么意义吗？目前尚不明了，请期待后续报道。



发动强力的魔法攻击！

◀魔法发动的威力会根据角色的等级来决定。

冒险部分



▲选择"行動する"就会切换到选择角色对话的画面。

在冒险部分中，可以到商店购买东西或找人说话。说话的对象可以从镇上的居民或者是同伴中选出3人。对话时有声优配音的角色将会有语音播放，使对话部分也乐趣无穷。

合作攻击"交响连携"

当FP槽积满的不同角色在一定的距离内时，就能够发动"交响连携"。这种合作式必杀技会依据发动的角色不同而组合出不同的招式。尝试不同的组合吧。



必杀"闪光驱动"

所谓"闪光驱动"就是必须消费FP(闪光点数)才能发动的强力必杀技。FP通常能在角色使用普通攻击或者魔法、以及受到敌人攻击时得到累积。闪光驱动不但具有超越魔法攻击的伤害力，招式还会依据发动等级的不同而拥有不同的威力，发动的等级是依据角色所累积的FP来决定的。



▶华丽的特效爆发！善加运用来对敌人造成重创吧！

咒言炼成

所谓"咒言炼成"就是合成道具的系统，而炼成所需要的咒言需要通过战斗、宝箱和Wi-Fi通信等方式取得。刚拿到手的咒言是无法知晓其效果的，需要先拿去给鉴定人鉴定之后才能拿来合成。将鉴定后的两种咒言与道具混合后就完成新的道具了！例如将普通长枪与火之咒言和攻击力上升的咒言合成后，就能造出具有高攻击力的火焰长枪。依照所使用的素材不同，还有可能合成出稀有物品哦！

鉴定前的咒言

◀只有"佛尔"等意义不明的单字。

▶原来这是"炎"的咒言。

鉴定后的咒言



◀支付高额鉴定费用之后，就能得知咒言的意义以及其会对道具所赋予的能力。



▲虽然会消耗素材和咒言，但是能做出新的炼成品。不过有时也会合成失败。无视合成法则的组合也有可能造出稀有物品。

文 软饼干

サバイバルキッズ ～LOST in BLUE 2～（仮）



不知道大家对去年推出的那款《幸存少年 迷失蔚蓝》还有印象吗？另类的荒岛求生的主题想必给大家留下了非常深刻的印象吧，如今制作厂商更是不失时机地向外界宣布了系列第二作，登陆平台依旧是NDS。

女主人公

男主人公

男女主角的设定图，感觉比前作主角更为成熟。

依旧是遭遇海难的故事开端，一男一女流落无人小岛



《迷失蔚蓝》凭借创新的游戏思路配合NDS主机的特殊功能，吸引了不少玩家为之痴迷。而《迷失蔚蓝2》将继续延用NDS触摸屏和麦克风的特殊功能，带给玩家更为刺激的冒险活动。在游戏中，玩家又将再一次扮演一名幸免于海难的青年，其与另一位女性角色一起被冲到了一个荒无人烟的小岛上，他们将要在这片神秘莫测的自然世界中生存下来。

危险的大自然，凶猛的野兽！

与前作一样，在遭遇灾难后，玩家第一件事就是要考虑怎样在这种险恶的环境中生存下来。在游戏初期，玩家必须尝试着探索这个未知的小岛，同时还要找到足够的食物和水。整个探险过程是非常艰辛的，玩家需要攀登陡峭的岩壁。另外本作中同样拥有神秘的古代遗迹，里面又会藏了哪些宝物呢？

本作采用了更为生动的表情用来表示角色的生理变化，同时还新增了生病的设定。玩家利用触控笔把收集的到各种道具进行加工，加工种类包括木工、编织、烹调等。两名主角各自拥有的能力也是不相同的，男主角擅长体力活，比如攀爬、搏斗等，在实际冒险过程中还可以逐渐提高这些能力的等级；而女主角则擅长使用弓箭和长时间憋气潜水，而像一些编织和烹饪的活同样是她最拿手的。



游戏新增元素

——与野生动物进行战斗和交流

前作中与野生动物互动交流的部分比较薄弱，而在本作中，玩家可以通过麦克风与动物进行交流。捕猎各种凶猛的野生动物的设定依旧存在。本作增加了天气的因素，有时还会遭遇飓风和地震的袭击，这种变化莫测的要素一定会令玩家感到惊奇，对玩家来说也将会是一个巨大的挑战。





我们的太阳DS 强哥与撒巴塔

ボクらの太阳DS ジャンゴ&サバタ

◆Konami◆A·RPG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆对应玩家年龄：全年龄

NDS

《我们的太阳DS》的日版正式名称终于确定了，游戏中的两名主角就是系列中的太阳少年两兄弟——强哥和撒巴塔，不过日版的人设、名称都和美版（译名为《月光骑士》）的差异十分大，估计是为了迎合日美两地的玩家不同的口味吧。这次为大家带来的是主角身旁的同伴的详细情报。

文 铭风

借助星灵兽的力量，发动强力攻击！

游戏中，跟在主角后面行动的同伴统称为“星灵兽”，除了强哥专用的御天鼓和撒巴塔专用的奈罗外，还有四个共用的星灵兽。不同的星灵兽的能力和属性都不相同，消费TRC槽能够发动不同的变身和爆裂攻击。其中爆裂攻击可利用触控笔来操作。

御天鼓

▼能让强哥进行光属性的变身，以灼热的阳光为武器进行攻击。

奈罗



▼能让撒巴塔进行暗属性变身，主要攻击方式是暗之爪击。

托贝

▼暴烈攻击是地震，屏幕内会不断落下石块攻击敌人。

利扎

▲能够发动冰属性的暴风雪，将场景中的敌人一网打尽。

奥得夫里特

▶会发动龙卷风攻击，发动后在触摸屏上画圈可让威力增强。

阿修拉

▲暴烈攻击会抛下众多火焰弹，用触控笔点击来决定其落点。

ぷよぷよ!™

Puyopuyo 15th anniversary

噗呦噗呦15周年纪念

Puyopuyo 15th anniversary

◆SEGA◆PUZ◆预定2006年12月14日◆日版
◆1～8人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

画面可爱而颇具难度的方块类游戏"《噗呦噗呦》系列"诞生至今已有15年。经过多年沉淀，《噗呦噗呦》俨然成为"下落游戏"的代表作。这款将在年末发售的《噗呦噗呦》新作在保留经典游戏规则的同时，还加入了独特的新玩法，让玩家体会到熟悉而又新奇的感动。本作跨平台发售，在2007年春还将登陆PS2和PSP。

文 胧月

人气角色大结集



除了这些已经公布形象的角色外，游戏的角色总数多达22名。从初代开始，系列的众多人气角色齐聚一堂，并且所有角色都有声优演绎，将15周年的热烈气氛烘托到顶点。

本作变化简介

"《噗呦噗呦》系列"的最大魅力就是让人紧张到手心出汗的激烈对战，简单规则下衍生出的丰富变化让无论男女老少都可以乐在其中。下面就介绍一些本作新登场的要素。

大回转

在该模式下，规则尽管没有什么变化，但每过一段时间，画面就会旋转。当旋转到180度的时候，玩家堆砌好的噗呦噗呦甚至可能崩落。这种回转的发生呈周期性变化，一定要事先做好准备才行。



探照灯

画面上方的探照灯光会在画面中左右照射，除了灯光照射的领域外，其他地方都是一片黑暗。这样就无法在任何时候看到全部噗呦噗呦，很考验玩家的记忆力。

水中噗呦

噗呦噗呦慢慢浮上水面，堆砌到×表示的位置时就会判负，在连锁消除上需要动一番脑筋。



发掘

请注意画面底层的★，只要玩家可以将其消除，那么对手一侧就会降下大量的干扰噗呦噗呦，起到一发逆转的效果。

掌机情报站 POCKET GAME

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

事件 EVENT “东京游戏展2006”再创新高，次世代盛宴完美谢幕！





“东京游戏展”作为日本游戏产业年末商战的大阅兵，自然从展会规模到参展游戏上都不容小觑。而今年的“东京游戏展2006”成为PS3和Wii发售前的最后战场，还有已经发售的Xbox360在展会上二次冲击，新一轮的次世代主机碰撞即将带动长期萎缩的日本游戏产业再度膨胀，本次展会所取得的成绩正让人们看到了市场起飞的端倪，也让各大厂商对年末游戏市场充满了信心。

9月22日至24日在东京幕张会展中心召开的“东京游戏展2006”共有140家以上参展商的1709个展位参展，比去年131家厂商的1433个展位多出近20%的比例，并且随着E3改革而一跃成为全球最具影响力的游戏展。自今年8月份起，各大厂商就开始不断公布自己的参展作品列表，许多海外厂商也都不辞千里奔赴岛国来参加这场游戏盛会。

据统计，9月22日展会首日入场人数高达3万9645名，比去年入场人数3万6058人多了4000名左右，首次以实机登场的PS3给参观者带来的影响较大。由于今年的东京游戏展以PS3主机和游戏为中心，并且有微软Xbox360多款大作公布，并且还包括Wii主机的多款游戏，集次世代主机于同一会场，因此至24日顺利闭幕本届展会共有19万2411人到访，跟去年相比参观人数增加了16355名，增长了12%，无论参观者人数还是展出游戏数量都再次刷新了“东京游戏
















展”的历史纪录。

由于本次展会中同时登场了令人期待的三台次世代主机，因此掌机方面自然也就显得不像以往那么耀眼。不过在22日由CESA日本电脑娱乐供应商协会举办的“日本游戏大奖2006”的颁奖大会中，任天堂为NDS制作的《成人脑力锻炼DS》还是与《最终幻想XII》一同获得了2006年最佳游戏奖。另外，本次展会上还有数款PSP和NDS游戏公布了最新情报，其中《皇牌空战X》等近期即将发售的大作都有提供试玩机，而其他一些游戏甚至还能通过PSP、NDS主机的无线网络从热点下载游戏的试玩及影像。

展会的最后还公布了下一届“东京游戏展”预定从2007年9月21日(星期五)至9月23日(星期日)在幕张举行的消息，而有关本届会展的更多信息，还是请大家观看本辑由《掌机王SP》赴日小编带回的“东京游戏展2006”详细报道吧。

以下是本届展会三天之间的参观者数：

9月22日(星期五)	39645名
9月23日(星期六)	84823名，其中儿童区参观者12246名
9月24日(星期日)	67943名，其中儿童区参观者10637名

“东京游戏展”参加人数统计对比：

日期	第一天	第二天	第三天	总计
TGS2006	39645	84823	67943	192411
TGS2005	36068	67791	72197	176056
TGS2004	32867	64164	63065	160096
TGS2003	32176	53935	63978	150089
TGS2002	31975	48059	49592	129626

硬件 HARDWARE

微软Zune系列浮出水面，iPod“杀手”大量实机照片首次公开




软件巨人微软近日公布了其即将推出的新型数字音乐播放器Zune的部分新情报及图片，从现在公布的情况来看，Zune系列的首款产品显然是用来对抗日益强大的苹果iPod系列，苹果在5年间已经销售了至少6000万台iPod，占据了美国数码随身听市场近76%的市场份额，巨大的市场利润也是微软选择进入这一领域的重要原因。

在近日召开的一次发布会上，微软官方公开了Zune的部分情报。据悉，Zune将以三种颜色发售，分别是白色、黑色和棕色；内置30GB硬盘、FM调协器和3英寸的显示屏，尺寸比苹果的视频iPod稍大一些；Zune还将具备无线传输歌曲的功能，因此Zune可以被当做一台无线DJ，为其附近的Zune提供音乐播放。为配合Zune无线传输功能，微软还将开放歌曲数字下载业务，但微软方面指出，并不是所有类型的歌曲都可以通过无线传输来进行共享。

微软方面表示，Zune发售之初将主要依靠提前预装的歌曲支持，其中包括Hot Chip、30 Seconds to Mars、CSS、Serena Maneesh和Bittersweet等著名乐队的歌曲及视频。此外，微软还计划随Zune一起推出各种外设周边产品，包括车载适配器、可连接电视和音响底座等产品。但目前对用户来说最关键的售价和发售日依然没有公开，微软只是表示将在圣诞假期中上市。







硬件 HARDWARE

新款iPod正式加入游戏功能



9月13日，苹果电脑正式公布一系列新款式iPod数字音乐播放器，包括第5代iPod随身听、第2代iPod nano随身听以及第2代iPod shuffle随身听，引人注目的是新款式iPod将首度加入游戏功能。

第5代iPod随身听继承前代产品的功能，支持音乐、图片与影片的播放，并提高了对高质量视频播放的能力，支援640×480 30fps的H.264影片格式，并且还新加入了文字搜索功能，以及首度加入iPod游戏功能。iPod支援的游戏，与音乐一样需要透过iTune软件来下载传输，目前提供《宝石方块》、《立体方块2》、《麻将》、《迷你高尔夫》、《小精灵》、《俄罗斯方块》、《德州赌豪》、《旋涡》、《青蛙吐珠》共9款小游戏，单款定价4.99美元，全部购入需44.91美元。

第2代iPod nano同样继承前代产品的功能，支持音乐、图片的播放，机身改采铝合金外壳，加入高速搜索卷动、曲间无间断播放，以及高速充电等功能，硬件上还提升了液晶屏幕亮度，延长了续航时间。

第2代iPod shuffle在功能上同样继承前代产品，支援音乐的播放，不具备液晶屏幕，另外在造型上做出大幅变革，机身改为铝合金材料制作，长度由原先的83.3mm缩短为41.2mm，重量由22g缩减为15g，号称全世界最小最轻的数位随身听，机身与固定夹整合，可随手夹于口袋、腰间或袖口上。

在风靡全球数年之后，本次苹果终于正式将游戏功能纳入iPod随身听中，让人不得不联想到微软推出的全新数字音乐播放器Zune系列对其造成的压力，看来今年年底圣诞商战又要多出一道风景线了。









事件 EVENT

掌机市场最后存活的只有任天堂和索尼






美国调查公司In-Stat目前表示，诺基亚的N-Gage、Tapwave 的Zodiac 以及 Gizmondo等都在2005年相继退出市场，而掌机市场次世代大战的结果只有索尼PSP和任天堂NDS存活了下来。

其实不论N-Gage还是一些其他一些非主流掌机，败下阵来都有其自身存在的问题，比如市场定位不准、盲目追求机能，更重要的是忽略了软件才是推动一款掌机持久占领市场这一原则，而无法吸引消费者的目光，从而失去整个市场。NDS以触摸屏、双画面为亮点吸引了大批第三方软件商，而PSP又拥有着一大批从PS时代积累的优秀开发商，因此两者的胜出也是不言而喻的。

由于NDS的推出使得常青树GB系列的营业额大幅下降，In-Stat公司还预测GB系列最后一批新产品将会提前到2007年推出。

硬件 HARDWARE

NDS欧洲市场形势大好，预测年底销量突破1000万！



任天堂欧洲分社于近日召开的一次新闻发布会上公开宣布，到目前为止NDS系列掌机在欧洲已经卖出了600万台，平均每周的销量在10万台以上，并且过去的11周里一直保持着市场占有率在70%以上。因此任天堂大胆预测，到今年年底NDS系列掌机在欧洲市场的累计销量将有望达到1000万台，作出这样的预测也是完全有根据的。

任天堂欧洲市场部主管Laurent Fischer表示："任天堂一直在追求创新并力图开发出能够吸引各个年龄层次的人群的游戏和主机，NDS之所以能取得如此的成功，正是因为做到了这一点。"

Fischer还在会上宣布，任天堂的《任天狗》（欧版）是今年NDS主机上的明星游戏，发售首周就卖出了16万套，到目前为止累计销量已经突破了400万。而另外一款NDS的《成人脑力锻炼DS》游戏在欧洲的销售业绩甚至超过了日本，到目前为止销量达到了70万套。

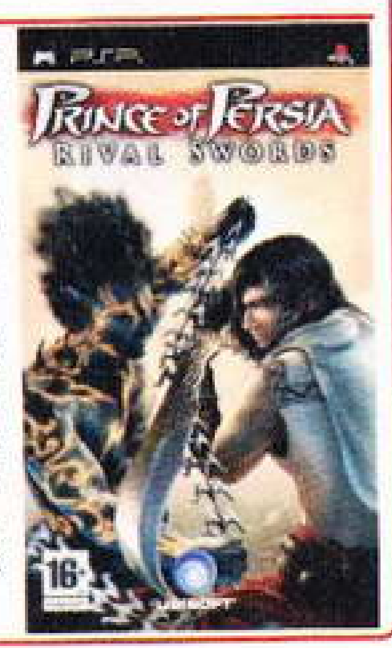
当然在发布会的最后，任天堂欧洲分部还确认了贵族粉NDSL主机在欧洲上市的日期——10月27日。

硬件 HARDWARE

《波斯王子 宿敌之剑》登陆PSP



近日，育碧公布了旗下动作游戏"《波斯王子》系列"回归索尼PSP平台的消息。育碧宣布，《波斯王子 宿敌之剑》(Prince of Persia: Rival Swords)将于2007年在美国推出，2006年年底在欧洲率先发售。本作目前由Foundation 9 Entertainment公司旗下的Pipeworks Software公司担任开发，该公司也是PSP版《波斯王子 启示》的开发公司。



PSP上吹响反恐号角，《彩虹六号 维加斯》正式公布！

育碧今天正式公布，人气FPS游戏"《彩虹六号》系列"的最新作《彩虹六号 维加斯》(Rainbow Six Vegas)将登陆索尼掌机PSP平台，这也是该系列首次把逼真的反恐游戏主题和精彩的多人连机对战带到PSP上。育碧公司表示，PSP版的《维加斯》目前正在由育碧加拿大公司负责开发，预计将在今年圣诞假期时与玩家见面。

此外，《维加斯》还将同时登陆索尼PS3和微软X360两大次世代主机，但与本作的次世代主机版有所不同的是，PSP版将具备许多独有的全新内容和游戏角色。玩家将率领反恐小队阻止恐怖分子的阴谋，从毁灭的边缘拯救全球第一赌城拉斯维加斯。

《MOTHER 3》原声集即将发售

GBA人气游戏《MOTHER 3》的原声集——《MOTHER 3+》预定11月2日发售，售价为2100日元。该原声集收录了9首游戏中的BGM，另外还收录本作主题歌《We miss you 一爱のテーマ～》的演唱版，演唱版还专门请来大贯妙子演唱。另外购买《MOTHER 3+》初回版的玩家还可获得携带扣的小饰品作为奖励。



Konami公司人气游戏漫画作品登陆手机

Konami公司今天发表正式开设新网站"数字漫画"，向广大手机用户提供游戏所改编的漫画作品，观看每月只需收费315日元。目前所公开的有《寂静岭 Cage Of Cradle》、《流行音乐 热热闹闹流行漫画》等7部游戏改编漫画，除此以外还有《Nikuq Rock》、《Junk Ball King》等3部原创漫画作品。Konami公司表示今后还将有《幻想水浒传》、《恶魔城》等漫画作品推出，看来PSP版《潜龙谍影 数字漫画小说》也是厂商的初步尝试，最终将这些佳作搬上手机才是Konami想要挖掘的另一桶金。



《JUMP终级明星大乱斗》再爆新料！



预定今年11月23日上市的NDS新作《JUMP终级明星大乱斗》近日又一次公开最新情报，本作中将会有经典动漫《圣斗士星矢》登场，圣斗士、赛亚人、死神、忍者、剑客等新老角色之间的一场热血大乱斗即将拉开帷幕了。

日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年9月4日～2006年9月10日

软件部分 SOFTWARE



排名	平台	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	周间销量	累计销量
第1位	PSP	幻想传说 全程语音版	テイルズ オブ ファンタジア フルボイスエディション―	NBGI	RPG	2006年9月7日发售	4800日元	6万5417套	6万5417套
第2位	NDS	最终幻想III	ファイナルファンタジーIII	Square Enix	RPG	2006年8月24日发售	5800日元	5万2747套	60万6671套
第3位	NDS	新超级马里奥兄弟	ニュー・スーパーマリオブラザーズ	Nintendo	ACT	2006年5月25日发售	4800日元	5万1643套	299万2510套
第4位	NDS	新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园	もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド	Nintendo	RPG	2006年9月2日发售	4800日元	3万5556套	8万1544套
第5位	NDS	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS	东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング	Nintendo	ETC	2005年12月29日发售	2800日元	3万5020套	316万4332套
第6位	NDS	会说话的DS菜谱	しゃべる！DSお料理ナビ 任天堂	Nintendo	ETC	2006年7月20日发售	3800日元	2万2971套	46万5092套
第7位	GBA	旋律天国	リズム天国	Nintendo	MUG	2006年8月3日发售	3800日元	2万2480套	12万4340套
第8位	NDS	欢迎来到动物之森	おいでよ どうぶつの森	Nintendo	AVG	2005年11月23日发售	4800日元	1万8772套	317万8243套
第9位	NDS	宠物蛋的小店 请多关照	たまごっちのプチプチおみせっちごひーきに	NBGI	ETC	2006年7月27日发售	4800日元	1万7267套	47万1406套
第10位	NDS	马里奥篮球3对3	マリオバスケ 3ON3	Nintendo	SPG	2006年7月27日发售	4800日元	1万6880套	28万1139套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	14万2812台	436万2台	436万2台
PSP	2万7812台	139万985台	395万6790台
GBASP	2061台	24万4319台	588万1250台
NDS	1905台	132万540台	642万2821台
GBM	1594台	13万3231台	52万8076台

《幻想传说 全程语音版》虽然是一款已经复刻过多次的作品，但首周销量却依然夺得了销量榜冠军，可见这款作品的确是拥有很多铁杆FANS支持的。《最终幻想III》依然处于追加多少出货就能卖出多少的状态，按照这种趋势持续下去，说不定可以成为近年"《最终幻想》系列"中最长卖的一款作品。GBA版的休闲小品《旋律天国》在发售过一段时间后依然维持着每周两万套左右的稳定销量，累计销量突破20万应该是轻而易举的事情。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

NDS游戏汉化出现了了挫折，3个颇具实力的汉化组先后宣布解散；而PSP汉化形式却是一片大好，十·一期间将有不少作品发布。好在个人汉化者已经责无旁贷地挑起了NDS游戏汉化的大梁，汉化界的明天依旧是光明的。

《新天魔界4》简体部分汉化版



9月8日前后，moonsun1234在CNGBA论坛(http://www.cngba.com/)发布了PSP游戏《新天魔界4》的简体部分汉化版，据介绍目前道具、人名、地名、界面、技能以及部分对白汉化完成。但是PSP剧情文本被压缩了，目前还暂时无法汉化。

该游戏属于战略类型，通关一次追加各个国家的剧情。汉化时作者参考了OZ01朋友汉化的PS2《新天魔界4》的完全汉化版。感谢moonsun1234的这个作品，希望他今后能为大家带来更多优秀的PSP汉化作品。

《FFⅢ》汉化版补丁1.0beta8



NDS上备受瞩目的作品《最终幻想Ⅲ》的汉化版于9月15日出炉。本次汉化结集了众多汉化组的生力军，此外NDSBBS、NDSMAN、Levelup论坛，天幻网也对汉化给予了最大的支持。

发布者提到，此次汉化历时将近一个月，除了正常的汉化工作，期间还经历不少波折。大起大落，压力可谓不小。在一个月的时间里，汉化者们走过的路远比平时艰辛。首次采用的网页翻译形式使得更多普通的玩家能够陪伴联合组一步步走来，共同出力，共同喝彩，所以创造出了属于大家的作品。汉化者们认为这是一种空前的体验，联合组因为有这样的朋友们支持着而感动，而自豪。当然我们也再次感谢汉化者们孜孜以求的精神。

《电子浮游生物》100%汉化版



9月25日，xdan在TGBUS论坛(http://bbs.tgbus.com/)的"NDS掌机讨论区"代替汉化者heroboy发布了NDS游戏《电子浮游生物》100%汉化版，游戏可以在http://pickup.mofile.com/6596581453414590或http://pickup.mofile.com/2862846955325724两个地址免费下载。

如发布者所言，目前因为部分汉化组的解散，NDS汉化事业暂时进入了个人英雄时代，就像此次的heroboy(英雄男孩)，虽然这只是个小游戏，但也是好的开始，希望个人汉化者们一帆风顺。

汉化预告

十·一黄金周即将来到，汉化者们同样没有忘记这个重要的节日。目前CNGBA论坛的各位汉化者正在摩拳擦掌，准备为大家奉上一道道精美的假日PSP汉化大餐。

汉化过《怪物猎人 携带版》的Bill_22对外公布了将于十·一期间发布《游戏王GX》汉化版的一个BETA版，联想起五·一期间他们带来的《怪物猎人》汉化测试版，可以说是延续了他们的传统，同时他们也在招募愿意参与该游戏汉化的朋友，有意者可以在CNGBA论坛发短消息给Bill_22。

另一个是会员crainy带来的PSP游戏《思考 紧急出口》的中文版，目前大量图片已经放出，相信大家拿到看到本次"汉化讯息台"的时候，已经可以玩到了，在此也笔者也衷心祝愿各位玩家度过一个快乐的假期。

特稿

立寒秋，问沉浮

——致2006年末商战

文 Lancer
编 LIKY

怅寥廓，问苍茫大地，谁主沉浮？
——毛泽东《沁园春·长沙》

2006年9月22日上午，幕张会展中心国际会议厅里发生了游戏历史上最具戏剧性的一幕——SCE社长久多良木健在一个多小时沉闷的基调演讲后接受了记者的提问，在记者问到PS3的昂贵售价时，久多良木健波澜不惊地爆出了本届TGS的头条新闻——20GB日版PS3将搭载HDMI且以低于原计划1万日元的价格推出！这将会是游戏历史上的一个重要历史时刻，原本笼罩在失败疑云中的PS3大有拨云见日之感，次世代的战局开始变得更加微妙而有趣。

然而当玩家和第三方为此而欢呼雀跃之时，人们似乎忘记了静静地躺在会场另一个角落里的PSP。

用金钱堆积起来的PS3计划正贪婪地吮吸着索尼全身的营养，而曾被当做“小女儿”宠爱呵护的PSP却成了无辜而可怜的弃婴……



▲久多良木健在TGS上的基调演讲。

无路可退

“索尼已经退无可退！”8月中旬EA全球制作室首席运营官大卫·佳德纳在接受英国互动娱乐周刊《MCV》的采访时说，“现在他们是时候在价格和游戏阵容上加把劲，迎战任天堂了。”

作为全球最大的第三方游戏发行商，EA一直以来将支持重点放在PSP上。佳德纳坦言，EA更看重技术力雄厚的游戏机，况且还有PlayStation强大的品牌实力。事实上这也是大多数欧美第三方的态度，这一点从欧美各第三方厂商对NDS和PSP游戏投入的研发力度就可以看出来——在两部主机发售后的很长一段时间内，欧美第三方的多数NDS游戏只是基于GBA版的改良，而PSP游戏多数是投入了单独的制作团队针对PSP的性能特点进行开发。然而这种局面最近已经开始逆转。“我们对它（PSP）的技术非常满意，但消费者已经证明了他们真正想要的是乐趣。因此我们开始将更多的精力放在NDS上。”佳德纳说。

根据《MCV》提供的数据，NDS的全球销量是在今年6月末才开始超越PSP的。PSP自从2005年3月在美国发售以来，其卓越的硬件设计在欧美业界获得了远高于NDS的评价，在一年多时间里几乎仅凭借硬件本身的魅力对抗NDS的大作狂潮。SCE对于这位PS家族的“小女儿”长期缺乏关爱，《GT赛车》等一线大作一直未见动静，广告费投入也与NDS没有任何可比性。PSP

能够在欧美维持一年多的领先优势已属万幸。而如今这种微弱的优势已经随着NDS新一波超大作攻势的来临而荡然无存，随着秋季商战的到来，以《口袋妖怪 钻石·珍珠》为代表的NDS大作狂潮让PSP面临全线溃退的险境。

每年10月份是欧美秋冬商战的开始，尤其是销售情况有着极强季节性特征的游戏市场，这3个月往往可以完成全年一半以上的销售额，因此该季度的销售情况成功与否对于游戏公司全年的业绩有着近乎决定性的影响。从10月份开始，欧美游戏市场将会进入超大作集结的狂热状态，而日本市场也将于11月下旬开始进入每年最为重要的圣诞商战期。2005年秋冬商战，任天堂用"触摸世纪"系列游戏席卷日本，令PSP毫无招架之力，奠定了NDS在日本的霸主地位。今年的秋季商战，第三方都在翘首期待PSP降价之时，索尼抛出了一款捆绑1GB记忆棒和UMD影碟的"娱乐套装"，被业内人士视为毫无价格竞争力的鸡肋。不过第三方的强力支援让PSP和NDS的年末商战陡增变数，《GTA 罪都故事》在欧美的期待度远远超越了去年的《GTA 自由城故事》，很有可能重现当初PS2版的辉煌；而《潜龙谍影 掌上行动》、《荣誉勋章 英雄》、《教父》等大作让PSP在发售两年后，迎来了一个真正的黄金时期。2006年的掌机市场将最终鹿死谁手？现在还难以断言。

大众化征途

2002年，出身自HAL研究所的岩田聪坐上了山内溥的位子，任天堂从传统的家族型企业迈入了现代化管理的新阶段，随之开始的是一场开拓新市场的"蓝色海洋"风暴。2006年9月15日，岩田聪在英国伦敦举办的Wii记者招待会上表示，在将游戏推向大众化市场的漫漫征途中，任天堂已经踏出了5个重要步骤：其一、NDS的发布；其二、"触摸世纪"系列游戏；其三、Wi-Fi Connection；其四、Wii的公布；其五、Wii频道的公布。NDS的出现是任天堂战略转型的重要标志，其成功与否直接关系到任天堂的未来走向以及岩田聪在任天堂社内的声望。与保守的山内溥相比，岩田聪的战略思维更具跳跃性。在山内溥时代，任天堂一直在强调"纯游戏"理念，将市场目标立足于纯粹的玩家群。然而在PS出现之后，游戏市场的风向骤变，追求视听享受成为新的潮流，而在这一方面，任天堂没有任何优势，因此一直力图比拼性能的N64和NGC都功败垂成。岩田聪接手社长职务时，任天堂实际上已经处于十分危险的境地。在一个自身几乎没有任何优势的拥挤的红色海洋里，岩田聪作出了一个果断的决定——开拓新市场。

NDS最初只是任天堂蓝色海洋战略的试金石，NDS自身定位在这几年间的转变就是明证。NDS是山内溥退休前的提案，但山内溥构想中的NDS计划与岩田聪有所不同。NDS刚公布时，任天堂将其称为"第三根支柱"，与GB系列掌机属于互不影响的新产品。任天堂的意图很明显：如果NDS失败，任天堂可以继续走回GB系掌机发展的老路，若是成功，即证明了蓝色海洋战略前景广阔，可以继续其在家用机上的计划。自1996年开始，掌机市场上获得的利润一直是任天堂屹立不倒的秘诀，但PSP的出现让岩田聪察觉到了危险的气息。从GB到GBA，掌机市场一直是一块只属于任天堂的、缺乏竞争的宝地，正如当初的红白机时代一样，任天堂可以放心大胆地用简陋的机能和游戏画面获取丰厚利润。PSP的出现让掌机市场走上了1994年家用机的老路——索尼带着机能强大的主机以及强大的第三方后盾，将会让掌机市场成为又一个充满残酷竞争的红色海洋，有了家用机的前车之鉴，任天堂深刻地意识到开拓新市场的迫切性，因此NDS计划在GBA正当壮年之时就被任天堂早早地推向台面。幸运的是，NDS取得了成功，并且赢得相当彻底，以至于任天堂几乎放弃了GBA，各大作开发计划被相继转移到NDS，对GBM的宣传促销也是漫不经心，"GBA2"的开发计划更是杳无音信。以私生子的身份诞生的NDS堂而皇之地成为了GB家族的继承人。

2005年的秋季商战是NDS全面胜利的重要转折点。《成人脑锻炼DS》在日本发售的前17周销量仅为50万套，进入10月份后反而随着任天堂的秋季商战攻势而焕发了第二春，伴随着"触摸世纪"和Wi-Fi Connection将NDS推向了高潮，NDS的软硬件销量在日本长期霸占榜首宝座，并突破了游戏机传统的季节性特征，在年末商战过后的春季、夏季里继续长卖，让游戏市场出现了多年来难得一见的淡季强烈反弹现象。去年NDS在日本的销量有将近一半是在12月份完成的，今年1～9月份间，NDS在日本的销量达到了去年同期的4倍以上，创下了发售20个月日本国内销量突破千万台的奇迹，并带动日本游戏市场的全面复苏，使掌机软件市场规模达到去年的2.3倍以上，在经济规模上首次超越了家用机，NDS软件占到了日本游戏软件市场一半以上的份额。在美国，NDS也随着"触摸世纪"和Wi-Fi Connection实现了盛夏淡季的反常热卖，销量一举超越了PSP。今年8月，美国游戏市场规模扩大了8%，其中有6%是NDS的贡献。在欧洲，

NDS占了掌机市场70%的份额，总销量已经突破600万台。目前其周销量一直维持在10万台以上，年内销量有望突破1000万台。软件方面，仅《任天狗》的销量就超过了400万套，并且目前仍在以每周6万台的速度出货，其最终全球销量有望突破千万。



▲NDSL在日本发售时的盛况。

任天堂对NDS的促销几乎是倾尽全社之力。为了确保在2005年秋冬商战期间胜出，任天堂为NDS投入了总共500亿日元的宣传预算，GBA和NGC业务几乎全部被搁置。邀请宇多田光拍摄的NDS系列广告几乎是日本游戏历史上最昂贵的一次宣传，宇多田光是日本身价最高的女艺人，拍摄一个广告的片酬至少要一亿日元，NDS的这些广告仅拍摄费用就达到了数十亿日元之巨，而在日本各大电视台黄金时间的广告高密度轰炸，报纸、杂志广告，户外广告等都需要有庞大的投入。此外，任天堂还在日本全国各地的数万家零售店设置了NDS的试玩机，在车站等人流量巨大的地方还设置有可通过Wi-Fi下载游戏DEMO的终端机，通过这种方式进行重点宣传的《动物之森》成为当年度日本最畅销的游戏。巨额的宣传预算让NDS进入了所有人的视线，为任天堂"将游戏推向大众市场"的目标提供了坚强的后盾。

战地黄花分外香

在任天堂不断播报NDS接连创下的销售记录时，索尼却显得异常冷静，似乎完全没有与任天堂一争高下意思。然而在今年8月份，索尼轻描淡写地公布了一个让人意外的数字：截至2006年7月底，PSP的全球出货量已经突破2000万大关，软件出货量也已超过5600万张！同一时期，NDS的全球出货量为2100万台，软件出货量为7879万张。在硬件出货量方面，NDS的领先优势非常有限，而软件出货量虽然多了两千多万张，但需要考虑到NDS率先上市这一因素。此外，NDS的降价、NDSL的推出以及庞大的广告攻势都是使其占据领先地位的主要原因，PSP能够在索尼几乎没有进行任何反攻的情况下与NDS保持如此微弱的差距已经是实力的证明。

PSP与NDS相比的领先优势主要体现在欧美市场，到今年夏季之前，"PSP战胜NDS"一直是欧美游戏界的主流观点。今年年初，美国市场分析机构SIG曾经预测，PSP上市的第二年内全球出货量将会达到2500万台，而NDS为2200万台；而到了第三年，PSP的出货量将达到3800万台，NDS为2800万台。到了第四年，二者之间的差距将会进一步拉大到1500万台，到了第五年将会达到2000万台。自2005年3月在美国发售以来，PSP一直是美国最受玩家青睐的主机，表现出明显强于NDS的销售前景。欧美第三方对PSP的支持力度也高于NDS。虽然NDS的游戏销量已经比PSP高，但大多数销量来自任天堂本家。据SIG获得的数据，2005年，NDS的软件销量中，任天堂占58%，第三方仅占42%；而PSP游戏销量中，索尼占24%，第三方占76%。由此推算，第三方在PSP上推出的游戏总销量远高于NDS！因此在PSP游戏开发成本远高于NDS的情况下，大多数欧美第三方将PSP作为重点支持对象。

可惜在SIG的预测中漏掉了一个重要因素——"触摸世纪"和NDSL带来的冲击。今年E3展后，随着"触摸世纪"和NDSL在北美上市，任天堂将日本的成功经验原样复制到了美国，PSP和NDS的竞争局势发生了戏剧性的逆转。进入6月份后，NDS的全球销量开始全面超越PSP，并呈现出远远超越PSP的发展速度。7月份，NDS在美国的销量比去年同期提高了358%，游戏销量增幅也达到了354%。PSP的硬件销量同比降低了20%，软件销量暴跌40%。NDS的大旺销已经对PSP形成了市场排挤效应。9月初，美国著名游戏市场分析家迈克尔·派杰特将2006年欧洲和美国的PSP销量预期从850万台下调为740万台，而NDS的销量预期从650万台上调到800万台。

派杰特之所以将PSP的销量预期下调，除了NDS造成的排挤因素外，还有一个重要原因是人们预期中的PSP降价并没有发生。主机发售的一年到一年半时间内是最佳的降价时期，尤其是在任天堂对NDS下血本宣传的情况下，降价是让PSP继续保持坚挺的最有效手段。PSP的价格确实是降了，而且幅度不小——从249美元降到了199美元，只是这199美元是几乎什么都不带的"普通版"，PSP的实际价格仍然不变。这种



所谓的“降价”在NDS名刀名枪的降价攻势以及“Lite”版这一锐利武器面前不堪一击。

派杰特一直坚信PSP在今年之内必定降价，但秋季商战即将到来，索尼的促销计划也已公开——却不是人们期待的降价消息，今年秋冬商季，PSP的主打商品是一款售价为249.99美元的“PSP娱乐套装”，这款套装赠送了1GB的记忆棒、一张游戏碟（《ATV越野赛车》）和一张UMD影碟（《狗镇议员》），按照其原价计算确实可以节约50美元，但对于不喜欢《ATV》和UMD电影的玩家来说，这两张软件没有任何促销作用。这种捆绑销售的方式在成本上也算不上是“降价”。即便如此，按照派杰特的估计，售价比NDS贵70～120美元的PSP仍然会以60万台的微弱差距紧随其后。7～8月份间PSP销量的大幅降低除了NDS排挤效应的部分原因外，也有PSP囤货的因素。为了迎接秋季商战和新套装的上市，索尼减少了PSP的出货量，从而影响了店头实际销量，这一举动一度被认为是降价的前兆。大规模囤货之后必然意味着以新套装为主力的PSP的大规模出货，届时其销量将出现大幅反弹。派杰特认为，PSP与NDS年末商战的成败取决于PSP是否会降价到149美元。如果PSP降价，搭配《GTA 罪都故事》等大作，PSP将一路高歌猛进，力压NDS；若不降价，NDS将赢得年末商战，PSP在欧美将重蹈日本的覆辙。

就在CNN、摩根证券等纷纷猜测PSP的降价计划时，索尼正在焦头烂额地忙碌着另外一项更为重要的计划——蓝光和PS3已经进入了发售前最艰苦卓绝的蓄力阶段，该计划一旦失败将可能意味着整个索尼集团的崩塌，这是索尼绝对输不起的战争。为了这场战役，即使是PSP也可以暂时抛诸脑后……

全局战略命悬一线

2006年9月6日，索尼宣布欧版PS3再次延期，主机首批出货量降至四分之一，年内出货目标从400万台降低到200万台。此消息传出，索尼股价应声下跌2.4%，甚至索尼的重要支持者Square Enix的股价也下跌了4.49%。瑞穗证券分析家古山武认为，PS3目前已经处于极为敏感的阶段，任何风吹草动都会伤害到消费者对PS3的信心，而此次延期将会让索尼在次世代大战中落后于竞争对手。去年索尼为了压制X360而肆意采用迷雾战术，用惊人的CG动画为PS3营造了高端形象。而到了2006年2月，PS3的局势急转直下，索尼的PS3延期声明发表之后，有关PS3的噩耗接踵而至，E3的展出对索尼更像是一场噩梦，对于PS3高昂售价和机能不足的批判将索尼淹没于人们的口诛笔伐之中，X360销量的复苏和Wii的风生水起让索尼面临空前的挑战。

早在今年年初的PS3延期声明之前，美林证券已经发布了一份研究报告，报告显示，由于蓝光等硬件开发进度落后，PS3至少要延期6～12个月。今年1月在拉斯维加斯举办的CES展上，人们原本以为PS3会有重头消息公布，结果CEO斯特林格却带着《达芬奇密码》的剧组人员大搞影片宣传，留下PS3的银白色空壳象征性地摆在偏僻的角落里。出身自好莱坞的斯特林格自去年上任以来，一直努力通过多媒体战略“救活”索尼，并在这场豪赌中不断加注，用各种条件拉拢好莱坞片商和消费电子厂商，将其与索尼的次世代多媒体战略“绑桩”，大有不成功便成仁的决心。然而作为索尼多媒体战略核心的蓝光却是一项技术极不成熟的产品，不仅光驱和光碟的生产成本远高于HD-DVD，其生产难度也极高。《商业周刊》指出，“PS3延期的罪魁祸首在于蓝光”，索尼也在欧版延期的发布会中承认，蓝光芯片生产的低良品率是延期以及供货不足的主要原因。此外，光碟容量高是蓝光与HD-DVD相比的最大优势，但目前市面上的多数HD-DVD光碟都采用了双层面30GB的规格，而首批蓝光光碟预计只会采用单层面25GB的规格。价格高、推出时间晚、容量还落于人后，至少从当前的局势看蓝光几乎已不存在竞争优势，好莱坞片商也在纷纷转投HD-DVD阵营。

在蓝光上的战略性投入已经使得索尼处于无路可退的境地，即便处于劣势，索尼也只能硬着头皮将他们的蓝光政策继续推行下去。PS3成为斯特林格翘首期待的转机——即便这意味着成本的飙升以及生产上极大的不确定性。美林证券指出，“PS3的制造极其困难”，蓝光芯片的任何一个细微错误都将可能导致整个PS3生产计划的推迟，即便是美日两地首发50万台的销量也未必能够得到保证，并且首批主机的质量问题也十分令

人担忧。更令索尼头大的是蓝光带来的高昂成本，索尼在巨大的压力下终于将PS3售价下调至49800日元，虽然此举让PS3重新掌握了主动，却也同时意味着每卖出一台PS3索尼至少要亏损2万日元（美林证券认为PS3的造价高达900美元）。以目前索尼的经济状况，这是一笔极其艰难的支出。为了研发PS3，SCE本财年已经亏损了9亿美元，而索尼集团本身自顾尚且不暇，很难为SCE支出太多经费，从索尼副社长职务上退下来的久多良木健只能自力更生，因此只能暂时牺牲PSP和PS2业务，将降价计划推迟一段时间。久多良木健为推广PS3和蓝光已经受尽指责，在欧版延期声明公布后，久多在接受路透社采访时一反常态地说："索尼在硬件方面的实力已大不如前。"言辞间充满无奈。


■命运多舛的PS3。

欧版PS3的延期不仅让索尼错过了重要的圣诞商季，更加令投资者担忧的是，索尼的品牌形象正因为最近频繁发生的索尼产品质量问题而跌落谷底。此前发生的索尼电池质量问题已经在业内引起了轩然大波。日本一吉投资管理公司的首席基金经理秋野认为，种种问题已经让人对索尼的制造工艺产生怀疑，"这将进一步毁掉索尼的牌子。"秋野如是说。新香证券分析家渡边认为，PS3延期和电池回收事件的深层次原因是出井伸之掌权时代索尼犯下的多个管理决策失误，在1990年代，索尼没有像松下那样及时认识到模拟技术向数字技术的迅速转变，从而在向数字时代进军时处处落于人后。新的管理班子虽然对发展方向有明晰的把握，但索尼与竞争对手之间的差距已经很难弥补，"技术的索尼"正遭到越来越多的质疑。蓝光是资金的黑洞，正源源不绝地吸走索尼并不充裕的资金，不成熟的技术与过于宏大的构想成为索尼为自己设下的一道难以逾越的鸿沟。

瘸腿的WALKMAN

正当索尼因为追求高新技术而债台高筑时，任天堂凭借成熟但相对低端的技术赚了个盘满钵满。NDS采用的ARM7和ARM9主处理器与GBA来自同一产品线，以当今掌上电脑和便携娱乐设备的技术标准，NDS是一款较为低端的产品。然而正是这种"低端"平台上推出的、几乎没有任何画面要求的游戏成为了掌机市场的最大热点。NDS的成功让任天堂的股价在一年内足足上涨了84%，东京KBC证券分析家上出博认为，"任天堂几乎没有失败的理由"。上个财季，任天堂的销售额狂涨了85%，达到11亿美元，运营利润达2.48亿美元，几乎是去年同期的8倍！仅仅在一个季度内，NDS的销量就达到了454万台，是去年同期的3倍。较低的配置和较成熟的生产工艺让NDS在成本上有更大的周旋空间，从而可以抽出更多的资金用于市场宣传。任天堂深知自己在技术上的劣势，因此NDS不仅机能贫弱，而且大多数游戏刻意淡化机能的作用。任天堂试图培养玩家一种新的消费观念，用独特的操作方式给玩家带来新鲜感，从而避免陷入机能之争的泥沼。通过所谓的"创意"和"游戏性"，任天堂可以名正言顺地压低游戏开发成本，将成本转嫁于市场宣传从而提高游戏销量，并开创简单创意型游戏的新潮流，这样市场就会朝着对任天堂有利的方向发展，并且存在更大的利润空间。

任天堂是一家纯游戏公司，可以毫无顾忌地全力发展其游戏事业，但索尼却不得不考虑整个集团的利益。从PSP到PS3，对多媒体的追求体现了索尼的集团病。最近几年，iPod风暴已经让索尼在便携影音设备市场的优势荡然无存，以"21世纪WALKMAN"身份诞生的PSP肩负着索尼电子重夺便携市场的使命，在PSP计划的初期阶段，UMD光碟的重要性甚至超过了PSP本身，当初索尼重点强调的也是UMD光碟。从这一层面上说，PSP计划与PS3计划的原理是一样的，都是建立一种新的光碟格式标准，让索尼在新一代的多媒体娱乐中处于中枢地位。比起蓝光光碟，UMD在技术上更加成熟，UMD影碟的容量和画质都令人满意、造价也相对较低。PSP不到2万日元的售价低于大多数分析家的预期。初次涉足掌机市场就能推出如此成熟的产品，体现了索尼在便携娱乐设备上30年技术积累的雄厚实力。但多媒体的特性同时也成为了PSP的痛脚。以软件收入弥补硬件的亏损是游戏产业的黄金准则，PSP刚上市时售价远低于造价，没有足够的软件利润支持，索尼很难进一步扩大产量。

而丰富的多媒体功能削弱了用户购买游戏的动力，PSP上市第一年，软硬件销售比例只有2:1，而PS2是3:1。软硬件销售比例是第三方的重要参考指标，尤其是市场战略一向谨小慎微的日本厂商，第三方支持力度不足必然会造成玩家对PSP的购买欲降低，玩家在PSP用户中的比例进一步减少，进而降低了PSP的软硬件销售比例，形成了恶性循环。NDS在日本销量超过100万套的游戏已经超过10款，而PSP在日本最畅销的游戏《怪物猎人 携带版》至今总销量只有60多万套，这对于一部全球销量超过2000万台的游戏机是极不正常的现象。

UMD影碟的惨败进一步证明了多媒体战略的风险以及索尼集团内部的严重危机。索尼对UMD影碟的最初推广计划是通过PSP拉动初步需求，然后联合消费电子产业同盟，将UMD格式授权给其他厂商，制造UMD影碟播放器，从而将UMD影碟打造成次世代掌上娱乐的标准规格。结果索尼集团的“内战”却成为UMD推广的一大障碍。由于同一集团的很多产品存在市场竞争，索尼内部各大部门长期保持着似敌似友的微妙关系。早在2000年，索尼曾经启动了代号为“ET”的掌机研发计划，并且获得了出井伸之的重视，结果却因为该产品隶属电子部门，以久多良木健为首的SCE势力对其十分不满，已经几乎完成设计的“ET”就此被扼杀于摇篮之中。UMD影碟同样也是索尼内战的牺牲品，由于SCE与电子部门之间缺乏合作，UMD播放器仅仅抛出了一个概念就没有了下文，电子部门不愿意生产这样的产品，更懒得利用其在消费电子产业的业务网络向其他厂商授权UMD规格。PSP成为惟一能够播放UMD的设备。UMD影碟的初期发展十分顺利，总销量一度与PSP的游戏软件持平，如果当时能够趁热打铁将UMD规格扩展到传统消费电子领域，UMD电影绝不至于落到今天的下场。

攘外必先安内，斯特林格上台后的战略改革第一步棋就是对关系复杂的各部门进行重组，创造了更有利于部门间沟通的扁平化管理机制，各产品以整个公司的整体利益为主要出发点，加强了各部门间的协作，跨部门大合作的蓝光计划就是对其实际成效的最大考验。可惜此时的UMD影碟已经过了冲刺期，缺乏市场推广、影片阵容不足、市场定位模糊等诸多问题最终葬送了影音UMD，缺少了影音市场的助力，“21世纪的WALKMAN”成了“瘸腿的WALKMAN”。

万类霜天竞自由

10月金秋未至，掌机市场已经硝烟弥漫。任天堂携《口袋妖怪 钻石·珍珠》发动了自春季以来最猛烈的进攻，这款怪物级游戏在过去的10年里已经创造了近亿套的累计销量，以往每一款正统续作发售期间都可以推动硬件销量增长3倍以上，NDS在日本的全面胜利几乎已成定局。在本土市场大势已去之时，PSP在欧美仍存在反败为胜的机会——PSP版《教父》虽然业内评价不高，但销售势头相当强劲，有望将《新超级马里奥兄弟》挤下榜首；《GTA 罪都故事》是PSP扭转局势的关键，也是10月份北美游戏销量榜首的最大热门；此外还有SCEA的《海豹突击队2》、Konami的《潜龙谍影 掌上行动》、EA的《荣誉勋章 英雄》等超大作。此外，索尼还有一张极具分量的王牌——PS模拟器。PS游戏种类过万，若善加利用将成为PSP取之不尽的宝藏。SCE首席技术官茶谷公之表示，以PSP的机能完全模拟PS的绝大多数游戏都没有任何问题，今年E3展提供的《山脊赛车》DEMO已经凭借流畅的模拟速度获得认可。无论PSP的PS游戏是以下载还是UMD碟的方式推出，都将意味着PSP游戏阵容的瞬间激增，虽然这将会在一定程度上影响新作的销售，但第三方同样可以通过几乎无需耗费开发成本的PS游戏获得更丰厚的利润，而玩家则可以用更低的价格玩到高品质的PS游戏，更何况PS的游戏画面与PSP相比差距并不是很大。如果索尼能够解决操作、读盘等技术问题，PS模拟器将可能为PSP带来意想不到的成功。

一年一度秋风劲，不似春光。胜似春光，廖廓江天万里霜。金秋的掌机市场鏖战并没有呈现出存亡之争的肃杀气氛，而是一派春光大好的开阔景象。PSP和NDS的活跃让游戏业在艰难的次世代转型期呈现出反常的蓬勃迹象，无论秋冬商战的结果如何，掌机市场的任天堂独霸时代已经结束，PSP的加入让掌机市场走上了良性竞争的发展道路。索尼加速了掌机市场的进化，为玩家带来了更多的选择。如果没有PSP，如今的掌机市场或许正停留在GBM的时代……



GOLDEN EYES





NBGI最近动作还真是不小，两周时间内居然推出了三款PSP大作，实在让人汗颜。不过一款加语音的偶像作品、一款顶多只能算资料篇的赛车游戏，再加上以歌曲、小游戏为卖点的系列之作，诚意平平，却的确占领了市场。"《游戏王》系列"终于开始登陆PSP，首部作品在画面、音效上也做出不小的突破，值得重新感受一翻。

POCKETGAMES

幻想传说 全程语音版

テイルズ オブ ファンタジア フルボイスエディション

UMD■NBGI■RPG■2006年9月7日■1人■无对应周边■288KB



PSP

画面 / 音效 / 系统

移植诚意度 ★★★★★☆☆☆☆☆

雷伊 已经多次被移植的名作RPG终于登陆了PSP平台。这次虽然在原作的基础上加入了全程语音，并且还调整了战斗时的人物比例，但总体来说诚意还是略显不足。游戏的画面并没有经过重制，看上去有种雾蒙蒙的感觉；战斗时的手感没有得到进化，以现今的眼光来看会显得不够流畅。游戏加入了GRADE值设定，让即使已经对此游戏烂熟的老玩家有了继续游戏的动力。

米格 已经经过两次移植的万年冷炒饭《幻想传说》终于也登陆到了PSP上，对于"传说FANS"来说这次移植正好是个重新回顾经典的机会。为了使这次移植显得厚道，厂商在游戏中增加了全程语音，调整了战斗画面中的人物比例，增加了通关后的GRADE SHOP。不过再好的东西经过这么无数次的复刻势必让人感到无耐。

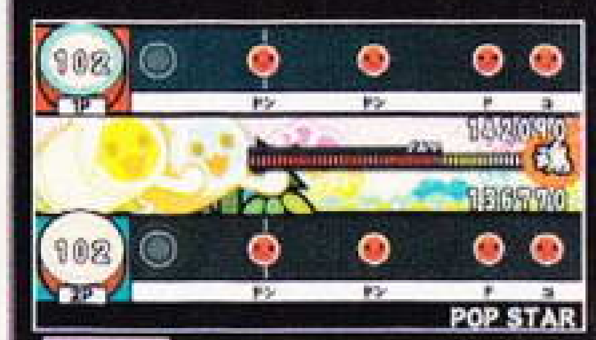


胧月 转战多个平台，一款RPG能够活跃这么长时间，再披着新作的外衣登场委实不算多见。尽管又一次证明了经典不朽，可总会让人产生审美疲劳。硬件性能提升所应有的进化先不谈，本作的亮点就是标题中提到的"全程语音"了。除去主角一行外，许多不太重要的路人也都由众多名声优演绎。不过对于非声优控的老玩家而言，购买动力就明显不足了。

太鼓之达人 携带版2

太鼓の达人 ぽーたぶる2

UMD■NBGI■MUG■2006年9月7日■1～4人■无对应周边■420KB



PSP

画面 / 音效 / 系统

新曲增加度 ★★★★★★★☆☆☆



LIKY 让人期待了一年的掌上《太鼓之达人》第二作果然没有让人失望，新曲方面的选录范围较前作更广，而且还收录了前作的全下载曲目，弥补了部分玩家的遗憾。依然简单有趣的操作方式，让初次接触本作的玩家也能轻易上手；新增加的故事模式让曲目的演奏不再漫无目的。不过，画面的残像问题依然存在，看久了还是会视觉疲劳。

推荐



胧月 比起PSP版的第一作，全新的迷你游戏首先就让人眼前一亮。本作厚道地收录了大量曲目，并且不少都让人欣喜异常。游戏的主要方式依然保持系列传统，没有做出多少变化，不过液晶的残像问题已经明显改善许多，眼睛不会像玩前作那样疲惫了。PSP上这种能拿能放的休闲大作实在不多，向厌倦复刻以及渴望轻松游戏的玩家推荐。

推荐



雷伊 虽然在玩法上比起之前的作品还是没有什么太大突破，但系列发展至今，在系统上已经很纯熟了，因此游戏虽然没有带给大家新鲜感，但依旧带给了大家稳定的乐趣。本作不仅包含了全新的曲目，而且还直接收录了前作中必须上网下载才会出现的曲子，在歌曲总量上十分充足，新加入的歌曲在选曲上比前作更加合理了，而全新的迷你游戏也非常有意思。

推荐

思考 紧急出口

カンガエル EXIT

UMD■Taito■ACT■2006年9月7日■1人■无对应周边■288KB



PSP

画面

音效

系统

谜题丰富度 ★★★★★★★★★★

铭风 以卡通渲染的另类画面为主要特色的"《紧急出口》系列"的第二作。本作的手感和动作延续前作，依旧要接着100个关卡的挑战。游戏在前作的基础上新增了三种同伴和多种机关，让关卡的变化性更大。同时本作还在解谜难度和动作性上都进行了强化，对玩家的操作有了更高的要求。虽然初上手可能会觉得有些难，但玩进去后就会体验到思考的魅力了。

LIKY 依然保持了前作的剪影风格的画面，非常有特色。游戏操作性有了一定提高，但还是感觉有点慢半拍。新加入的机关、角色、道具令游戏的要素更加丰富，玩起来需要考虑的因素更多，因此更具挑战性。众多的关卡保证了游戏的耐玩度。值得一提的是音乐非常不错，非常贴合游戏紧张的气氛。总的来说，是近期非常值得推荐的游戏。

推荐

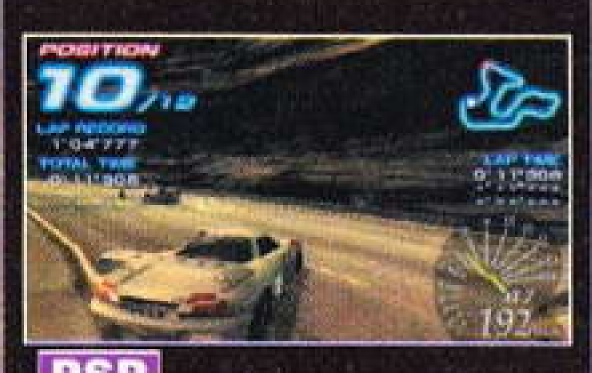


软饼干 玩过前作的人都知道，这是一款需要充分发挥逻辑思维能力的逃生类动作游戏，游戏风格和控制手感感觉和一代没什么两样。当然，本作也不是一成不变，新增的场景和同伴丰富了内容。主角跑步速度提高则改善了本作的流畅度。而机关设置方面也是下足了心思，这些都无疑为本作增色不少。虽然游戏对玩家的空间感要求比较高，不过熟悉之后也就习惯了。

山脊赛车2

リッジレーサーズ2

UMD■NBGI■RAC■2006年9月14日■1～8人■无对应周边■320KB



PSP

画面

音效

系统

操作爽快感 ★★★★★★★★★☆

铭风 作为系列的第二作，游戏内容进行了大幅度的增加，赛道和赛车的数量都比前作多很多。不过游戏在系统上几乎没作改变，连界面也跟前作一模一样，说是新作，其给人的感觉更像一部前作的资料篇。但就赛车游戏来说，本作赛车的感觉依旧爽快，玩起来很容易沉浸其中。本作最多可支持8人无线通信对战，是对战的好选择。

雷伊 如果本作没有打上"2"这个序号，对它的评价也许会宽容一点，但遗憾的是它打上了"2"，而内容上却充其量只能算前作的加强版。熟悉的赛车、熟悉的赛道、熟悉的界面、熟悉的音乐，熟悉的系统……在玩这款游戏时，你绝对不会有任何惊艳的感觉。如果没接触过前作，本作可称得上是一款值得推荐的作品，但对系列死忠来说，体会到的却只是失望。



胧月 单独拿出来看的话的确是可圈可点的RAC良品，不过原创性的要素太少是为人诟病的最大地方。尽管如此，游戏的画面和手感还是相当不错的，不追求真实的华丽竞速也较容易让一般玩家亲近。本作比较厚道的地方就是收录了历代中的大量赛道，此外各种特殊隐藏车辆也让人有反复游戏的动力。同时支持8人联机的通信对战在PSP上也较为少见，是多人同乐的佳作。



游戏王对战怪兽GX 卡牌力量

遊戯王デュエルモンスターズGX タッグフォース

UMD■Konami■TAB■2006年9月14日■1～2人■无对应周边■288KB



PSP

画面

音效

系统

系统经典度 ★★★★★★★★★☆

胧月 《游戏王》的系列游戏发展至今已经尝试了多个类型，个人还是认为这种经典的桌面卡牌对战最能体现原作精髓。由于原作漫画的系统已经非常完善，所以系列也一直循规蹈矩地没有做出大的调整，最明显强化的地方就是画面了，抽卡以及使用卡片时都会出现角色的特写画面，新增的组队战也让游戏的战略性和趣味性得到进一步提高。

铭风 本作剧情根据动画《游戏王GX》改编而来，相比GBA版《游戏王GX》，游戏的画面进行了质的飞跃，各种卡片图案和角色的半身像都显示得十分清楚，卡片对战时也变为了全3D。如何利用手中的卡组来制定合适的战略战胜对手依旧是游戏的最大魅力。本作新增了双人对战模式，让对战的乐趣获得了更大的提升。

米格 本作同之前的GBA版类似，同样是以人气少年动漫《游戏王》续作为蓝本开发的，游戏中玩家要以成为"决斗之王"为目标，不断挑战对手不断取得胜利。作为该系列在PSP上的首款作品，本作在素质上有相当的提高，画面、音乐、战斗语音，甚至是凭借卡通渲染技术登场的战斗人物，都令整款作品玩起来更加有投入感，向所有《游戏王》的FANS推荐。

推荐

乐高星球大战II 原创三步曲

LEGO Star Wars II：The Original Trilogy

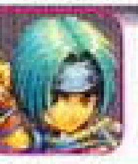
UMD■LucasArts/Traveller's Tales■ACT■2006年9月1日■1~2人■无对应周边■128KB



PSP

画面 / 音效 / 系统

重温原作度 ★★★★★★★★★☆



马修（8） 无论积木风格和原作的差距有多大，只要进入游戏，就会被游戏中穿插的大量CG动画、高潮迭起的战斗以及各种风格的原作音乐所吸引。解谜要素丰富且难度适中，加之没有GAME OVER的设定及不时出现的恶搞情节，使得游戏玩起来轻松有趣又不乏激烈。但本作无法手动调整视点，绝地武士在游戏中的能力也不敢恭维，这两点算是游戏的不足之处。

推荐

米格（7） 这款游戏以乐高玩具独特的卡通风格重新诠释了《星球大战》，游戏采用第三人称固定视点的动作游戏模式，加入各种解谜要素，让玩家在一个由积木堆成的世界中冒险，再次演绎发生在《星战》世界中的点点滴滴。游戏操作的难度并不高，配着轻松搞笑的音乐，仿佛在一个《星战》博物馆中冒险。游戏中玩家需要不断切换人物，发挥每个人的各种技能，玩起来还是非常有趣的。

软饼干（7） 本作与传统《星战》类游戏的风格有着非常大的区别，制作者非常有创意地把《星球大战》变成了乐高玩具世界，滑稽可爱的人物造型让人忍俊不禁。第三人称视点的游戏视角非常适合本作，让人玩起来比较舒服。本作几乎没什么难度，解谜要素也能让不爱动脑子的玩家所接受。而最吸引我的地方便是穿插在游戏中的那些过场动画，当然还有那交响乐般激昂的原声音乐。

机甲先锋 幻影战争

MechAssault：Phantom War

卡片(1Gb)■Majesco Games■ACT■2006年9月12日■1~4人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面 / 音效 / 系统

游戏困难度 ★★★★★★★★☆☆

软饼干（6） 驾驶机器人进行战斗的科幻游戏，操作还比较顺手，不过拜NDS机能所赐，游戏画面实在不敢恭维，背景音乐也比较嘈杂。游戏难度一般，闯关过程中给予的提示不是太多，玩着玩着就容易失去方向。虽然有时候还需要将机师降下作战，但还是感觉这部分比较鸡肋。游戏惟一的一个亮点可能就是语音吧，一边进行战斗一边还能听到耳机里的通讯消息，感觉还算逼真。

米格（7） 这款由微软为NDS制作的装甲机器人FPS游戏不但在操作手感上继承了欧美游戏一向流畅、自由的优良传统，在系统上更是比其他同类游戏优秀许多。玩家要驾驶各种机器人进行战斗，而且在很多时刻还必须跳下机体操纵人物进行解谜，从而推动游戏剧情的发展。虽然游戏中的过场动画、游戏音效都不像这个时代的产物，但整个游戏在创意上还是比较独特的。



马修（7） 给人以正统感觉的第三人称射击游戏，初玩此类游戏还需要在操作及视角切换上适应一段时间。游戏的难度适中，虽然战斗不是接连而来，但玩时并不会感到枯燥乏味，而且打起来也比较强调技巧，和大型兵器单挑时的感觉尤其棒。游戏的画面略有些马赛克，但不算严重。不过游戏的音乐表现平平，倒是人语和音效做得让人颇有临场感。

魔界奇兵 忘却的古拉维亚

メルヘヴン　忘却のクラヴィーア

卡片(512M)■Konami■A・RPG■2006年9月7日■1~4人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面 / 音效 / 系统

剧情原创度 ★★★★★★★☆☆☆



胧月（7） 动漫改编游戏能够做到这个素质已经算不错了。本作对比同平台的前作有了不少进步，首先是画面质量有了明显的提高；其次，厂商在游戏的战斗系统上也下了一定功夫，触摸屏的合理使用没有牵强和鸡肋的感觉；此外，大量的ARM收集以及交换也合理延长了游戏时间。令人不满的应该是那不温不火的原创剧情，不过这也算是动漫改编游戏的通病了吧。

米格（7） 近期漫画改编游戏中较为优秀的一款。战斗操作方面颇能让人感受到新意，使用触控笔来发动攻击的方式十分的有趣，而且超多的ARM可以充分满足玩家的收集欲望。本作采用了原创的剧情，但相较于原作来说故事有点略显单薄。受机能所限画面和音效方面不太让人满意，过高的遇敌率降低了游戏的流畅性。不过总的来说，这还是一款有趣的游戏。



LIKY（7） 作为NDS上的第二作，画面效果比前作有显著提高，场景的描绘更加细致和漂亮。虽然本作是由动漫改编而来，但采用了完全原创的剧情，这让即使看过原著的人也能感受到新意。全手动的战斗活用了NDS触摸功能，让人比较投入，众多的ARM也满足了玩家收集欲。如果不是因为遇敌率太高而严重影响流畅度，本作还是一款不错的A・RPG。

马里奥篮球3对3

◆Nintendo◆SPG◆2006年7月27日◆日版

◆1～4人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 25　　文 米格



喜欢"《马里奥》系列"的玩家怎能错过这款Nintendo和Square Enix精心打造的《马里奥篮球3对3》呢？水管工离修水管的本职工作越来越远，而且竟然还跑到篮球场上显示自己的五短身材，这种事情恐怕也只有马里奥大叔这种超级偶像才做得出来吧！再加上游戏中还有家族明星助阵，SE人气角色登场，让这场本来在技术上毫无看头的篮球比赛却比NBA还要扣人心弦。

绚丽夺目的声光效果

既然是出自SE这块金字招牌手下的作品，自然在声光效果让都让人赞不绝口。游戏几乎在最大限度上发挥了NDS的机能，华丽的色彩、精细的人物、丰富的动作，每一处细节都让人感受到整个作品不俗的气质，加上游戏中气势恢宏的必杀技效果，让人赞不绝口。过五关、斩六将后看着精美的奖杯在上屏转动，那种喜悦之情，任谁都会感到开心不已。另外本作的音乐也非常劲爆，听起来就令人热血沸腾，恨不得立刻就冲向赛场。再加上比赛中时不时冒出的几句语音，更加增强了游戏的投入感，很容易忘记了时间，一口气打到天亮。

风格迥异的游戏场景

本作的比赛地图也是非常丰富，共有15种风格迥异的场景，其中包括鬼屋、海滩、老虎机、沙漠、极地冰场、海底世界、海盗船、彩虹船以及其他众多的《马里奥》游戏中的经典关卡作为游戏背景，每个地图还都融入了《马里奥》游戏中所具备的一些天气、机关等隐藏要素。比如老虎机关卡中一旦发动大力灌篮成功，就可以摇动球篮后面的老虎机产生得分翻倍等效果，而在海底关卡中人物会由于水的阻力移动减慢，海盗船关卡还要小心不要被炮弹击中……另外游戏的另一卖点就是合理地在一款篮球游戏中加入各种《马里奥》的特色道具和设定，比如金币、龟壳、蘑菇、五星等等，将系列特有的道具系统引入其中，比赛时不但要拼比篮球技术，还要看谁运气好能获得强力道具修理对方，玩起来更加乐趣无穷。

爽快自如的触控操作

既然是NDS主机上的游戏，自然也就少不了各种触控笔操作了。本作在操作上大胆地对体育游戏进行了改革，除了方向键负责跑动这一点没有改变以外，所有主要操作都改由触控笔来完成，尤其是拍球的动作也会根据玩家点击触摸屏位置的不同而改变拍球点，从而有效防止对方的拦截。游戏中传球、投篮、防守等动作发动起来手感也非常的顺畅，不会让你觉得因为改为触控操作而显得笨拙，反而大大提高了游戏操作的直观性，更加提高了游戏的上手度。当然，对于那些习惯了传统操作的玩家而言，游戏也是允许使用按键操作的，但惟一需要注意的就是必杀技的发动无论如何也是需要通过点击触摸屏来完成的。

丰富多彩的收集要素

既然是"《马里奥》系列"的分支作品，自然也就少不了各种隐藏要素的存在。玩家需要不断地挑战各个难度，通关后则会出现隐藏人物及隐藏篮球作为奖励。游戏中共有隐藏篮球18种、隐藏角色21名，要想将它们统统收入自己麾下，可需要花一番功夫哦。

模式多样的联机游戏

借助NDS主机上的无线网卡，玩家还可以同好友一同进行联机作战，这款游戏还厚道地支持单卡联机的方式，让玩家只需一盘DS卡片，就能和朋友一同分享它的乐趣。联机模式下玩家除了可以进行游戏的正规比赛外，还可以进行金币收集赛和金币抢夺赛，虽然这两款小游戏已经偏离了篮球的主题，但对战的乐趣可绝对不低。

米格在拿到这款游戏的晚上，就忍不住大战了一个通宵，第二天一边用火柴棒支起眼皮，一边还在对马修等人感慨道："体育游戏能够进化到这种程度，恐怕也只有'《马里奥》系列'能够做到如此创意了。"没有玩过这款游戏的玩家们不妨也小试一下，它一定能够让你重拾体育游戏的乐趣。



文 LIKY



不可思议的迷宫 风来之西林DS

不思议のダンジョン 风来のシレンDS

◆SEGA Chunsoft◆RPG◆预定2006年12月14日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

曾经在SFC、GB、N64等主机上大受好评的"《风来之西林》系列"，如今终于要在NDS上重现光辉，对于众多的FANS来说，这一天已经等得太久了。"《风来之西林》系列"与任天堂的主机向来有着不解之缘，该系列的正统作品从没有在任氏主机以外的主机上登场过，然而，就在2001年系列第5部作品GBC版《风来之西林GB2 沙漠的魔城》发售后，该系列便再也没有后文，5年的时间，玩家所期待的GBA版《西林》、甚至NGC版《西林》都只是一厢情愿的梦想，如今，多年的沉默终于打破，系列的最新作将再次降临任氏主机，这次将是有着双屏幕和触摸屏的NDS，就让我们来看看双屏的NDS如何演绎这个如传奇般的经典系列吧。



以SFC版为蓝本

这次的NDS版是以系列的初代作品——SFC版《风来之西林》（1996年发售）为蓝本进行移植的，看到这里恐怕不少人都会有点失望，"为什么不制作全新作品呢？"相信这是很多人想说的。实际上，本作绝不是简单的移植，游戏加入大量的新要素和新剧情，内容的丰富程度将远超SFC版。而且根据NDS主机的特性，操纵方法和显示方式也全都有了变化，所以，本作远非移植那么简单。按制作人的说法，游戏只借用了SFC版的图像素材和保留了主线剧情，其他有很多都是全新的，所以老玩家们完全不用担心本作新鲜感不足。





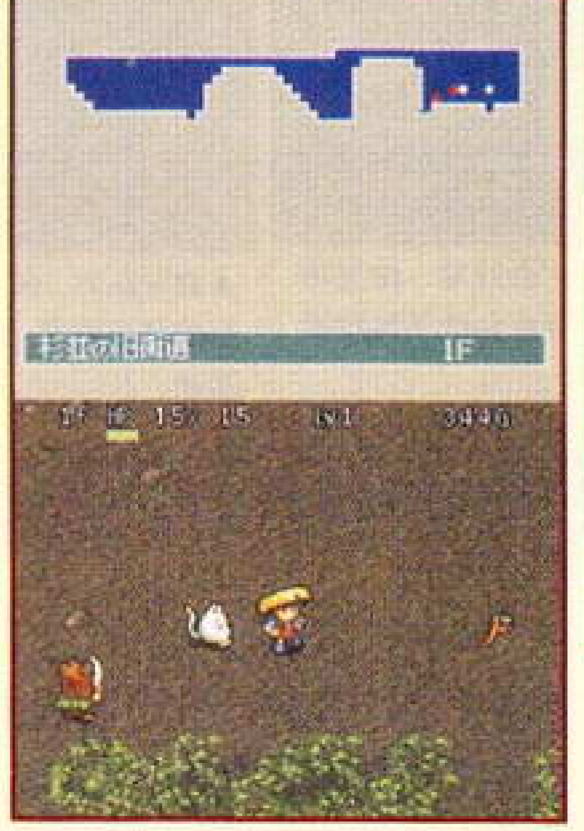


双屏显示，触摸操作



▲移植到NDS上后，游戏的画面也变得更加细腻。

既然登陆到NDS，本作也充分利用NDS的硬件机能。画面显示方面，下屏幕是实际的游戏画面，上屏幕则用来显示辅助信息，比如迷宫地图、状态画面等，在迷宫外时上屏还可显示目前所在地或是菜单等。游戏中可以随时切换上屏显示内容，非常方便。而操作方面，除了传统的按键操作，玩家也可以使用触控笔操作，像一些必须通过按键组合才能实现的操作比如斜向移动，只用触控笔轻轻一点便可实现，



▶下屏幕是实际的游戏画面，上屏幕用来显示地图，非常方便。



▲也可以随时将上屏切换为显示西林的状态。



■制作人访谈■

——据说这次的《西林DS》是以初代SFC版为基础移植的？

CHUNSOFT（以下简称CHUN） 实际上用到的部分只有主线剧情以及图像素材而已，其他部分全都是重新制作的，单就剧情来说这次的内容就是原作的两倍之多。

——那么就是说随着剧情不断发展，可以前往的迷宫数量会越来越多？

CHUN 这些都从SFC版中继承下来。而在迷宫方面也会追加新要素，增加了4个新迷宫，其中一个是最初的教学迷宫。另外，随着事件的不同，迷宫还会发生各式各样的变化。

——比如说什么样的变化呢？

CHUN 比如在故事模式下，初期迷宫是不能回去的，以往都是采用单行道的方式，不能回以前的迷宫，但在这次的DS版中，如果玩家觉得敌人太强的话，可以回到以前的迷宫升级。

——敌人方面有什么不一样的吗？

CHUN 怪物的等级上限提升了，以往怪物最高只能升到等级3，而这次会有4级的怪物出现。在4级时，怪物基本都拥有倍速行动的能力，攻击力也会大幅提升。

——说到《西林》，我想很多人都会对“合成”部分很感兴趣……

CHUN 剑、盾的合成没有什么限制，所以要想合成出最强的剑和盾都没有什么问题。另外在“风来救助队”中，玩家还有机会拿到具备各种能力的手镯，这些都可以用来合成。

——最后请给大家说句话吧。

CHUN 这次的NDS版采用了很多以往系列作品中所积累下来的经验和技术，而且还加入了各种新要素，不论是新玩家还是老玩家，都可以玩得很尽兴，请大家一定要玩玩看。





加入体贴的教学迷宫

为了照顾那些对“《西林》系列”不太熟悉的初学者，本作特意在最初加入了一个教学迷宫——“通往宿场之路”。在这个迷宫内，捡到道具或者下楼梯等等基本操作都会出现信息提示，帮助初学者尽快熟悉游戏系统。





▲在玩家行动后敌人才会行动，像这样的基本知识在教学迷宫中会给予玩家提示。



▲教学迷宫“通往宿场之路”会有体贴的解说提示，帮助初学者尽快熟悉游戏。

基本系统不变，回合制的迷宫行动



游戏的基本系统仍然保持系列一贯特色，迷宫中的行动采用回合制形式，西林每进行一次行动，比如移动、攻击等，敌人也互相应地做出一个动作。而随着回合数的消耗，西林的满腹度会慢慢下降，当满腹度降为0之后，便会消耗HP，HP降为0之后西林就会被强制送回村子，下次就要从头开始挑战迷宫了。

▲满腹度下降时要及时吃饭团子，教学迷宫中就有这样的提示。



危机重重的迷宫

本作号称是“可以玩1000次的RPG”，其最大的特性就是迷宫都是随机生成的，每次进入迷宫，迷宫的构造都不相同，就算玩1000次都不会重复，这也是游戏最大的卖点。而超高的难度也同样是游戏的标志性特色，迷宫中充满了险恶的机关和凶狠的怪物，玩家必须步步为营，一步走错很可能就满盘皆输。正因为有着极高的挑战性，该系列才会为众多玩家所痴迷。



▲恐怖的大怪物房间出现了，被大群怪物包围绝对是九死一生，一定要沉着应战才行。



▲有不少敌人都有其特殊的攻击方式。

◀迷宫中不光有难缠的敌人，还有各种险恶的陷阱。



为西林提供帮助的人们

虽然西林要独自进入迷宫冒险，但是还是有不少人会为他提供各种帮助。当西林在村子中落脚时，热心的村民会总会为他提供这样或那样的帮助。

铁匠



▶在冶炼屋可以让铁匠帮忙锻造武器，提高武器攻击力，不过是需要收费的。



老爷爷



◀看起来像是村里的长老，知道不少事情，西林正在向他打听情报。

冶炼屋的少女



▶出现在冶炼屋的少女，自称是来自很远的村庄，她似乎对西林有着特别的牵挂……。







◀“啊！西林，路上的怪物请一定要小心啊！”





惊爆！“Wi-Fi风来救助队”

这个消息一定会让大家兴奋，本作不仅加入了大受好评的“风来救助队”系统，而且还将该系统强化为Wi-Fi形态，也就是可以让世界各地的玩家上网互相救助，大大方便了玩家之间的交流。所谓“风来救助队”是指，当你在迷宫中被怪物打倒后，可以向其他玩家发出求救请求，其他玩家接受后，前往你被打倒的地方，便可成功完成救助，这样你便可在被打倒的地方复活，继续冒险，而成功救助别人的人也会得到各种珍贵的道具作奖励。这一系统最初出现于GBC版《沙漠的魔城》，并受到玩家们的一致好评。而本作的“风来救助队”进化为Wi-Fi形态后，玩家们可以通过NDS的Wi-Fi上网功能来更加方便地互助，就好比论坛中发“求助贴”、“解答贴”一样方便。



▲Wi-Fi上网后可以看到许多等待救助的陌生同伴。



▲为了救助陌生的同伴，勇敢地前往迷宫中去吧。

星之卡比 多罗奇团前来拜访

星のカービィ 参上！ドロッチェ団

◆Nintendo◆ACT◆预定2006年11月2日◆日版
◆人数未定◆记忆要求为定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家 年龄：全年龄

NDS

相关报道 Vol.40 P37

星のカービィ 参上！ドロッチェ団

文 铭风

NDS上“《卡比》系列”的第二作登场了，相比前作完全用触控笔操作的游戏方式，本作在游戏类型上又进行了回归，变成了系列以往的横向卷轴动作游戏，我们那熟悉的能跑能跳的卡比又回来了。当然，虽然在游戏形式上进行了回归，但本作还是增加了众多全新的要素和能力，更加有趣的冒险在等着你哦。

为了收集蛋糕和财宝，卡比的新冒险又开始了！

游戏的起因十分简单，当可爱的卡比正准备吃蛋糕的时，却发现蛋糕不见了。于是卡比开始寻找蛋糕的下落，但十分巧合地和神秘的盗贼团多罗奇团撞了个正着，于是，卡比和多罗奇团的宝箱争夺战开始了。



▲撞见了到处搜集宝箱的神秘盗贼团。



▲卡比的蛋糕竟然不见了，为了找回蛋糕，卡比开始了冒险。



全新的能力系统

本作中的能力系统被大大改良，卡比将不再只能吸收一种能力，而是可以同时拥有5种能力。在攻关时，卡比所吸收的能力会在下屏显示出来，当你想使用某种能力时，只要点击一下下屏的能力就可以了。



▲上屏依然是游戏画面。而下屏显示的则是卡比复制的各种能力。

神出鬼没的多罗奇团



吕罗奇

←盗贼团团长，目的是找到拥有强大力量的财宝。

斯比



↑速度很快，擅长抢夺宝箱后立刻逃回洞穴。

吕库





↑智慧型角色，会乘坐自己制作的飞碟来攻击主角。

斯特罗





↑体型庞大，行动迟缓，但是力量却十分大。

邱琳

←多罗奇团的战斗员，会用炸弹了攻击卡比。

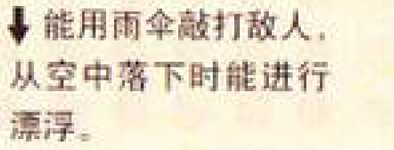
缤纷多彩的能力

系列游戏的特色之一就是我们的主角卡比能够将敌人吞下，并将敌人的能力吸收，变身为各种形态。而这有趣的变身能力在本作中得到了加强，游戏中新增了不少新的形态，同时系列以前作品中登场的形态也将得到保留。使用不同的能力会使同一关卡的攻略方法变得不同，大家可选用自己喜欢的能力来攻关。

野兽

↓其锐利的爪子不但能够攻击，也能够刨地前进。

激光

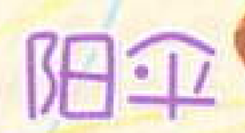






↓能够喷射激光，像鞭子一样抽向敌人。

阳伞







↓能用雨伞敲打敌人，从空中落下时能进行漂浮。

魔法师



↓本作中此能力得到了改良，能够发射卡片攻击。



飞刀



↑发射帽沿的飞刀，像回旋标一样攻击敌人。

战士



↑使用不同的按键操作能使出各种格斗技。

文 猫冢　编 铭风

“《工作室》系列”的正统作品即将登陆NDS！系列以可爱的人物、清新的画面、有趣的系统吸引了大批玩家。这一次的主角居然是一国的公主！而且还是一个负债累累、见钱眼开的公主……这位可爱的公主是怀着怎样的愿望来发展自己的工作室的呢？玩家们又将怀着怎样的心情协助我们的小公主达成她的愿望呢？让我们一起期待游戏发售来找出答案吧。



リーズのアトリエ ～オルドールの錬金術士～

莉兹的工作室 奥尔多普的炼金术士

リーズのアトリエ オルドールの炼金术士

◆Gust◆RPG◆预定2006年冬◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

负债王国公主的炼金救国之路

“《工作室》系列”是讲述身为炼金术士的少女们为了梦想而努力的RPG。在最新作《莉兹的工作室》中的世界观焕然一新，本作还可以通过通信来和朋友交换道具。

本作的主人公莉兹是兰德尔王国的公主，由于其父亲花钱如流水，到处借债，终于导致整个王国的经济彻底崩溃……为了复国，身为公主的莉兹必须通过开设炼金工房来赚取金钱，偿还国家债务。

莉兹

年龄：15岁
身高：157cm
体重：42kg
喜好：吃甜食、打扮
烦恼：总被误认为是男孩子

兰德尔王国的公主，背负着偿还国家财政巨额贷款的任务，不过她做事鲁莽、没有理财的头脑……实在是让人很担心。

其他登场人物介绍

洛洛特·斯蒂希尔

梦想成为贵妇人的少女

聪明贤惠爱装可爱的15岁少女，有着强力必杀技般御姐笑容，典型的利益主义者。

波娃·休塔特

活在幻想中的少女

希望自己的未婚夫重获新生的16岁少女，但这也是妄想。总是对莉兹持有敌视的态度。



艾雷奥尔



温文尔雅的美男子

有着美丽容颜的24岁青年，常常被误认为是女性，很喜欢聪明可爱的东西。

如何通过炼金赚钱？

接受委托来获得报酬



▲通过和其他角色接触来取得委托情报，接受委托后做出顾客所需要的物品即可获得报酬。

开设自动贩卖商店

▶ 赚钱的方法不止一个哦，可以通过自动贩卖商店来出售自己调和出来的物品来赚取金钱。



◀当然，对于你做出来的东西顾客也是会给予评价的，物品质量不好的话顾客的评价也是很刻薄的……

怎样炼成物品？

采集素材

调和物品所需素材大部分需要自己到野外采集的，在本作中野外的采集任务以迷你游戏的形式来展现。

▼ 使用触控笔来摇动树木，使素材掉落在地面上后就可以将其纳入包中。



▲掉落的物体中，有一些无法知晓其正体的物品，一旦玩家触碰了它就会进入战斗画面。

物品的调和

采集的需要的素材后，就可以在自宅中进行物品的调和了。



▲莉兹的自宅兼工房，所有的调和就在这里完成

梦想成为王国第一炼金术士的少年

阿尔卡·奥克托莱因

充满运动细胞的14岁炼金术士，个性比较单纯，常常被莉兹和洛洛特使唤，备受折磨。

有点坏坏的大富翁

艾利·米特

家缠万贯，性格傲慢的23岁商人，为人很自负，经常在“钱”的问题上为难莉兹。

天生的谋略家

科隆

喜欢穿梭于丛林中的小猴子。非常聪明，但有一点好色……总是很嫉妒科隆。

可爱的模仿家

维奇



个性温和、长相可爱的森林小动物，很受人们的喜爱，总喜欢模仿一些不明意味的话语。

文 LIKY

激闘!カスタムロボ
CUSTOM ROBO RUMBLE!

以自由组装机器人为卖点的"《自制机器人》系列"凭借高自由度的组装乐趣和爽快的战斗赢得了不少玩家的喜爱，继N64、GBA、NGC平台之后，该系列的最新作即将在NDS平台登陆，让我们来看看这次的新作有什么惊喜带给大家吧。

激斗！自制机器人
激斗！カスタムロボ
◆Nintendo NOISE◆A・RPG◆预定2006年10月19日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS



自制机器人

自制机器人是一种高约30厘米的高科技玩具，可以自由组装零件，人们可以通过精神感应来操纵它，在游戏中的近未来世界，操纵自制机器人对战是一种非常流行的活动。

战斗回归3D形式

广大掌机玩家对该系列的认识恐怕更多的还是GBA版《自制机器人GX》，由于机能问题，GBA《自制机器人GX》战斗采用的是2D场景形式，而这次的NDS版将战斗画面回归到N64版那样的3D形式，令本作的战斗更具传统魅力，也更加硬派。


▲战斗是在一个封闭的3D空间内展开的。


▲玩家要手动操纵机器人与对手展开激战，合理地利用地形来进攻和回避。


▲剧情移动也不再是像GBA版那样的指令式，而是要控制角色在地图画面移动。

登场角色

主人公

使用机体 雷Mk III

因为父亲的原因而转学到新的学校，作为操纵自制机器人的初学者，其天赋随着不断的战斗而慢慢表现出来，操纵的机体是高性能的"雷Mk III"。



亮

主人公在新学校的同学，是自制机器人俱乐部"第1小队"的一员，戴着一幅大大的眼镜，性格比较软弱。



沙希

同亮一样，也是"第1小队"的一员，但是自己并不操纵机器人战斗，只是作为主人公的助手来进行辅助工作。




组装自己的机器人

游戏中可以自由改装机器人的5个部位，包括机体、腿、枪、炸弹和附加武器，其中机体种类超过50种，零件总数超过180种。不同的机体、零件不仅外形不同，性能也不一样，玩家可以根据不同的对手以及自己的喜好自如地组装出属于自己的机器人。



附加武器 多为具有追尾性能的导弹，灵活使用的话可以发挥极大威力。





炸弹 不能连续发射，但是单发威力高，爆炸范围广。



枪 最基本的武器，攻击力虽不高，但是连续射击速度高。



机体 自制机器人的本体，最基本的部位，决定了机体的整体性能。



腿 影响机体的机动力，包括移动速度以及跳跃能力。

用立体布景来装饰机器人

本作加入了一个有趣的要素，就是玩家可以将机器人放入立体布景中来欣赏，此时还可以自由改变机器人的姿势，让它摆出最酷的POSE。游戏中立体布景的种类也非常丰富，结合不同的地形和背景，让你的机器人表现得更酷吧！



▲自由设定机器人的动作。

利用Wi-Fi上网对战吧！

作为一款以对战为卖点的游戏，玩家之间的联机对战无疑会令游戏乐趣倍增，而本作将对应Wi-Fi连接，这就可以让玩家上网与世界各地的玩家进行对战，这无疑令本作魅力进一步提升，而且值得一提的是，在联机过程中玩家之间还可以进行语音聊天。



▲网上联机对战无疑令本作魅力进一步提升。



日奈久

使用机体 米兰达

优秀的自制机器人操纵者，是另一所学校的学生。在自制机器人的校际对抗赛中，她成为主人公等人的强力对手。



石动

和主人公是同一所学校的学生，但却分属于不同的俱乐部。作为另一个俱乐部的代表，石动也成为主人公最强有力的对手。

使用机体 威力岩石

登陆日即将来临！战争巨作年底亮相！

BAND OF BROTHERS

文 软饼干

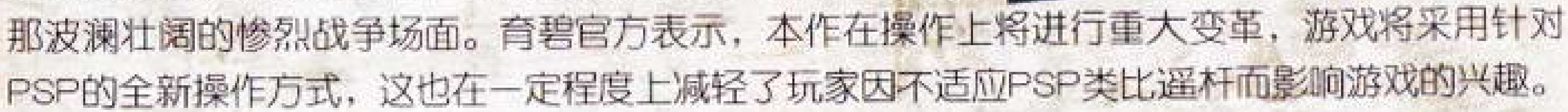


战火兄弟连 登陆日
Brothers in Arms D-Day
◆Ubisoft◆FPS◆预定2006年11月13日◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

大人气FPS游戏"《战火兄弟连》系列"作品即将与掌机玩家们见面啦！该作正式命名为《战火兄弟连 登陆日》(Brothers in Arms D-Day)。游戏以第二次世界大战为游戏背景，大致讲述了盟军反击德国的战场故事。值得一提的是，本作是由育碧上海分部(曾参与开发《分裂细胞 双重间谍》)和Gearbox Software公司("《战火兄弟连》系列"家用机和PC版开发商)联合开发。

适合PSP特性的操作方式

本作将继续继承该系列家用机版的游戏风格，类型依旧是第一人称射击。本作同样不只是依靠个人能力来进行战斗，在战场上有同伴协助你来完成任务，玩家要在很大程度上展现出团队协作的精神。本作逼真展现了第二次世界大战那波澜壮阔的惨烈战争场面。育碧官方表示，本作在操作上将进行重大变革，游戏将采用针对PSP的全新操作方式，这也在一定程度上减轻了玩家因不适应PSP类比遥杆而影响游戏的兴趣。



故事背景继承原系列

本作剧情上将延续系列家用机平台的前两作《战火兄弟连 30号高地》和《战火兄弟连 地狱之路》的故事，玩家将在游戏中扮演盟军空降兵中士贝克(Matt Baker)和下士哈特萨克(Hartsock)。这两个游戏角色均取材于美国101空降师中的真实人物。游戏将以诺曼底登陆战役为开端，主要讲述贝克他们所属的伞兵空降师在解放法国时所经历的一系列战斗故事。

新增游戏要素



本作对应PSP通信对战功能，开发者为玩家设计了12个各种类型的小型任务供多名玩家联机游戏。此外，本作还新增了部分武器装备和车辆等要素，玩家将第一次见到一种大威力的反战车火箭筒。而敌军武器和AI等方面也毫不示弱，在某些经典场景中，敌人整个班都装备了MG42机枪或88毫米迫击炮等重型武器，非常震撼人心。

玩转NDS

文 ZinniaSun
编 米格

EZ4家族添新丁
——EZ4LC、EZ4LD评测

自EZ4于今年4月底上市以来，经过了近5个月软件上的不断改良，游戏兼容性方面已经可以与SC、M3等NDS早期投入的烧录卡相抗衡。另外从卡带外形上看，EZ4、EZ4L的推出都赶在了卡带缩小化改革初期，最初版本只是以做到GBA卡带大小为目标，而EZ4L也没能做到NDSL防尘卡大小，这些都一直是EZ4的一个遗憾。而在8月底，EZ小组突然公布了EZ4家族的另外两款生力军的存在，本次小Z要为大家带来的也就是这两款全新EZ4L的性能评测。

介绍篇

今年6月初，EZ小组将EZ4L推向市场，吹响了新一轮烧录卡革命。而本次烧录卡革命的主题，就在于研制符合NDSL防尘卡大小的完美烧录卡，一时间，EWIN2、SCL、M3L、G6L各显神通，全新烧录卡一齐开始涌入市场，尤其后三者，基本都做到了防尘卡大小，反倒是倡导这场革命的EZ4L插在NDSL主机上却有长达半厘米的突出，成为“EZ4系列”一个不小的遗憾。

不过EZ小组并没有停止开发新产品的脚步，终于在8月31日，官方论坛揭开了网络上流传已久的新品之谜——EZ-FLASH Ⅳ Lite Compact（简洁版：无GBA游戏功能）和EZ-FLASH Ⅳ Lite Deluxe（豪华版：支持NDS、GBA游戏）两款卡带正式公布（以下简称EZ4LD和EZ4LC），并且于9月初开始登陆市场，它们依旧采用microSD卡作为外存储载体，结束了“EZ4系列”没有NDSL标准防尘卡大小烧录卡的历史。不过大家可别以为EZ4LC和EZ4LD只是在卡带大小上做了小小的改变就拿出来充当新品，厂商充分考虑到不同的市场需求以及EZ4所能作出的改动，而为广大玩家量身定制的EZ4LC和EZ4LD可谓各有卖点。



▲EZ4、EZ4L都未能做到真正的NDSL防尘卡大小。

外观篇

本次的EZ4LC和EZ4LD包装上经过了全新设计，不但有了属于自己的精美LOGO，而且包装风格也一改以前的作风，一切都以精简成本为本。两款产品的包装完全相同，只是正面根据不同的版本贴上不一样的贴纸来标示究竟是Compact版还是Deluxe版卡带，包装采用普通白卡纸制作，里面通过一个普通塑料支架将烧录卡和EZ4系列特有的EZ SD-READER读卡器固定其中。



▲精美简洁的包装里安放着全新的EZ4L。

取出卡带观察其外壳，发现两款新版EZ4L完全采用了相同的模具制作，只是正面贴上了不同的标签而已。EZ4LC和EZ4LD的外壳采用了



▲打开包装后看到的是两块外形完全相同的卡带以及附赠的EZ SD-READER。

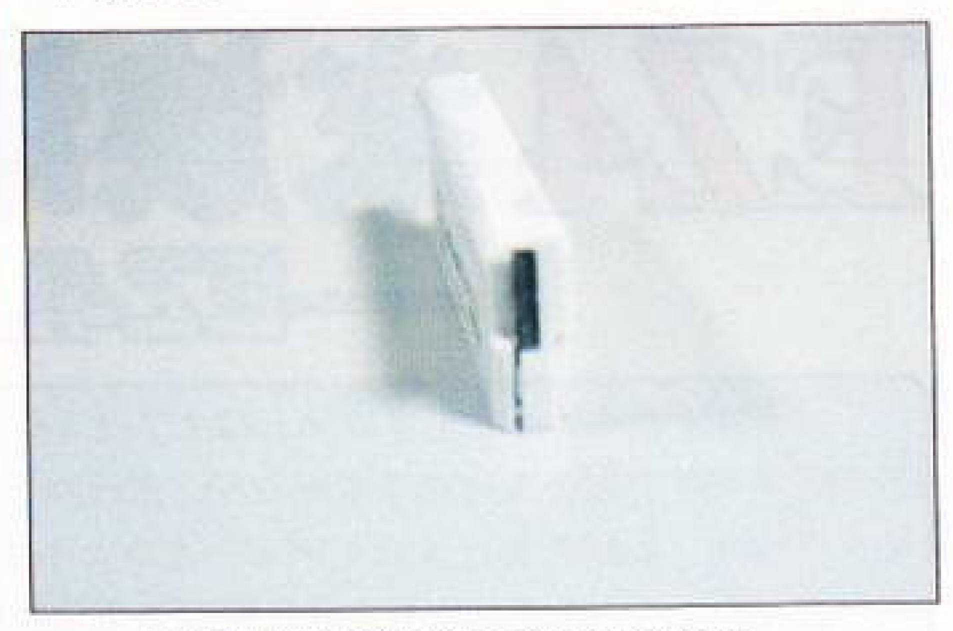
类似NDSL防尘卡的形状与材料，并且进行了和原版卡一样的高光UV处理，据说进行UV处理的厂商还刚好是给原装NDSL产品进行UV加工的厂商，相信质量上一定令大家满意。

不过仔细观察EZ4LC和EZ4LD的外壳，还是存在一个比较严重的问题：由于卡带采用了单螺丝装配，而且螺丝的位置就在卡带的正中，



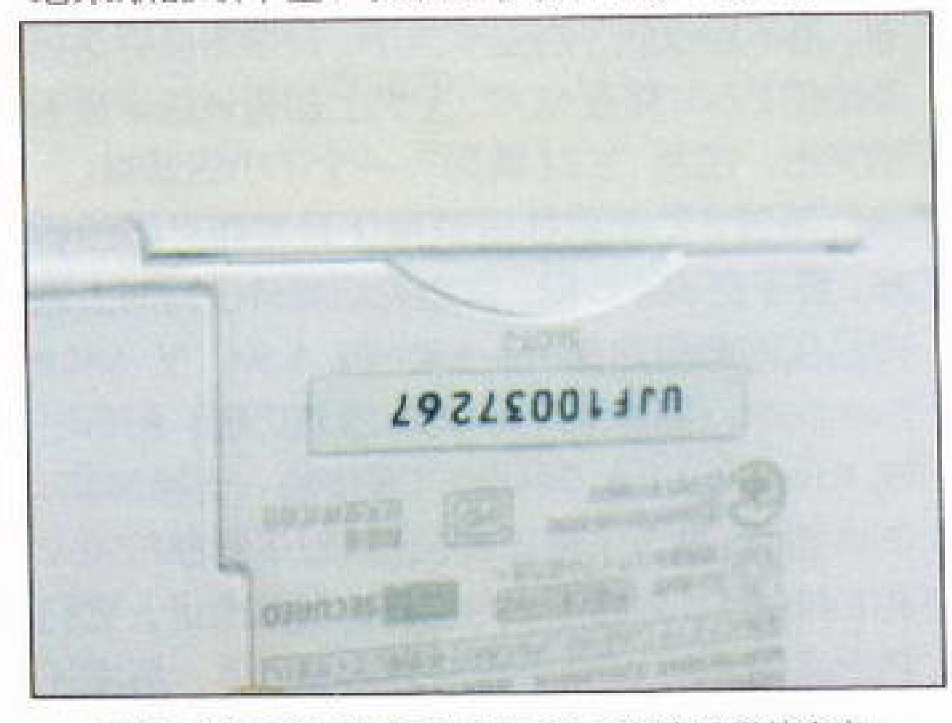
▲光滑的卡带外壳，质感的确能与原装防尘卡的工艺相比。

这样对于卡带两侧的封装就无法照顾得周全，因此就会露出比较大的间隙，尤其是卡带右侧由于留出了microSD的插槽，虽然有定位卡卡位，但随便用点力气就能将整个上壳掀起，实在显得有些松散。建议厂商能够直接用胶将上盖与下盖粘贴起来，以防卡带外壳保护功能太差损坏到烧录卡电路板。



▲如此大的间隙实在很有必要用胶粘起来。

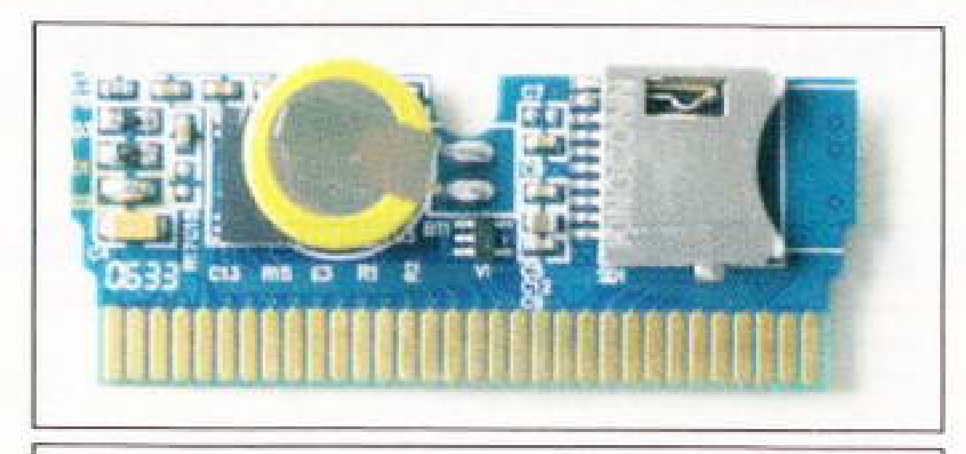
另外，EZ4LC和EZ4LD虽然号称完美大小，但是经笔者测试，卡带在插入NDSL后还是有大约0.5mm的突起，不过这么小的突起已经完全影响不到NDSL主机的携带，可以不用太过在意。令人最为不爽的其实还要数microSD卡槽，依旧没有弹力按键的设计，而且感觉要抠出microSD卡比EZ4L还要费力，不是一不小心抠飞了microSD卡爬在地上找半天，就是不敢太用力抠结果取都取不出，实在让人觉得很不安全。

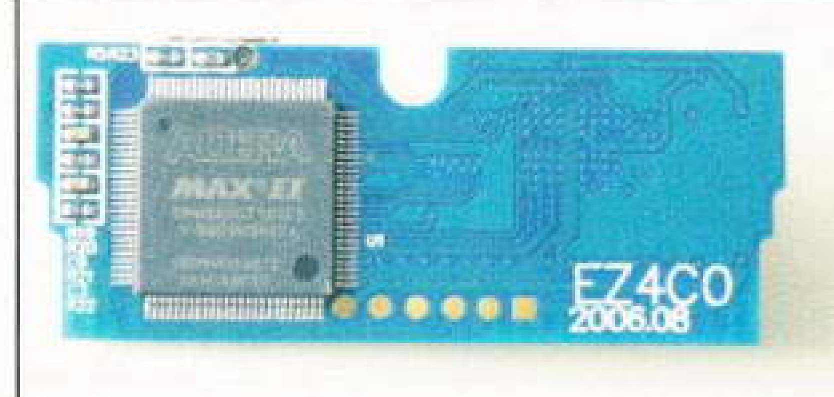


▲从这个角度明显能看出卡带插入后仍有略微的突出。

硬件篇

旋开EZ4LC和EZ4LD背面惟一的一颗螺丝，就能轻松地拆开卡带，内部PCB电路设计也就一览无余。这时才终于明白为什么EZ4LC和EZ4LD要采用单螺丝装配——电路板上已经很难找到一块空余的地方来装下更多的螺丝。

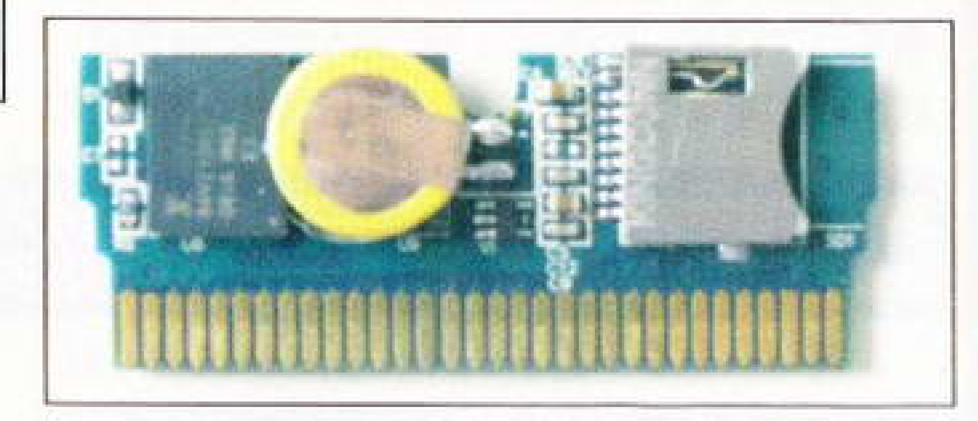


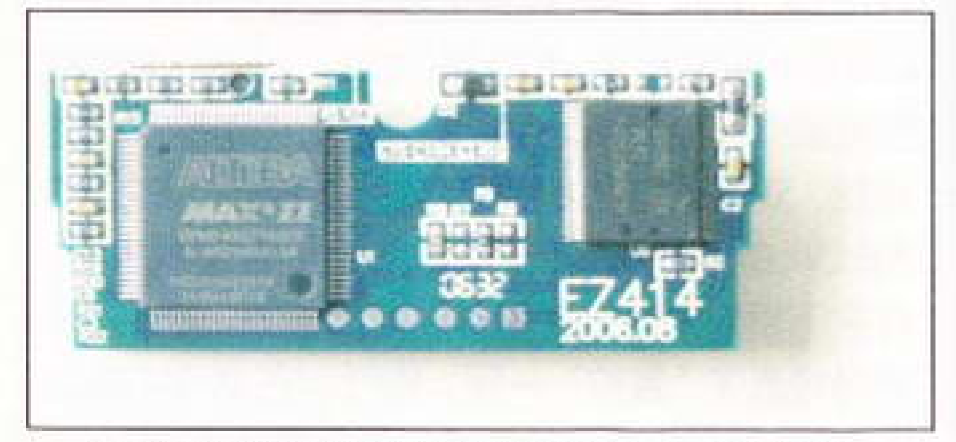


▲EZ4LC的PCB电路设计简单明了，由于没有GBA游戏缓存芯片而省下不少地方。

首先我们来看看EZ4LC的电路，由于EZ4LC取消了GBA游戏功能，因此也就省去了大容量PSRAM和NorFLASH作为GBA游戏缓冲之类的设计，卡带上就只有CPLD主控芯片、32Mb Loader芯片、8Mb存档SRAM芯片、microSD读卡器以及存档供电电池，大量芯片采用BGA封装的MCP（多芯片包），结果在卡带背面还余出一个CPLD大小的空间。EZ小组制作的卡带在做工上从来都不容质疑，整张电路板上面没有一个焊点，电路板背面印着"EZ4CO 2006.08"的字样，可见这款烧录卡在今年8月份已经完成了电路设计。

下面再让我们来看看EZ4LD的构成。与EZ4LC相比，EZ4LD在电路布局上可谓满满当当，卡带电路板上几乎已经没有一处空余，全部都由大大小小的各种芯片布满。EZ4LD既然名叫豪华版，自然有其称谓得来的道理——从目前市场上的烧录卡来看，EZ4LD拥有着"最为华丽的配置"就是其名称得来的原因。与EZ4LC相比，EZ4LD为了支持并加强GBA游戏功能，特地加入了256Mb的PSRAM与384Mb的NorFLASH来专门作为GBA游戏缓冲区域。如此大的缓冲区，小Z也是第一次在采用外存储卡的烧录卡中见到。这样的设计无非就是为了实现GBA游戏的快速加载和永久载入。与EZ4、EZ4L相比，EZ4LD的PSRAM被扩大一倍，NorFLASH扩大了128Mb，不论多大的GBA游戏都可以进行两种模式的选择加载，不过详细的使用效果还是留在内核篇来为大家介绍吧！





▲EZ4LD的PCB电路被排得满满当当，毫无空余之地。

软件篇

与往常一样，摸清了EZ4LC和EZ4LD的硬件结构，下面就让我们来看看它的软件使用。EZ4LC和EZ4LD由于在硬件设计上依旧采用了SD架构，只是在一定范围内作了一些配置的修改，因此在转换软件和烧录卡内核上，都与普通的EZ4兼容。

最新版的转换软件和烧录卡内核程序我们可以在"http://www.ezflash.cn/cn/"的网站更新贴上进行下载。至笔者完稿之日，最新版本EZ4内核为datecode 20060921，切记不要下载旧版本内核版本来为你的EZ4LC和EZ4LD进行升级，因为这些版本不一定能够驱动新版烧录卡，甚至有可能造成EZ4LC和EZ4LD无法使用，这一点希望大家注意。

最新的ROM转换软件EZ4Client目前完整版为datecode 20060921，版本号1.01，纯绿色软件，解压缩后即可直接使用。NDS ROM兼容性更新到了0568。如果下次出现最新的转换软

件补丁文件，则在下载后直接解压到完整版的安装目录下覆盖原文件即可完成补丁的安装。EZ小组最近更新的频率也是非常高的，几乎每半个月都会有一次重大更新，以便解决最新ROM的各种问题。从官方的NDS ROM兼容列表来看(网页地址：http://www.ezflash.cn/listc.asp)，目前不能运行的ROM只有《口袋妖怪 冲刺》和《狂热噗呦噗呦2》两款游戏的5个ROM，可以运行但并不完美的只有4款游戏的10个ROM，而且这些ROM也都正在攻克中。根据EZ小组官方发言人解释，其实很多游戏的问题已经能够通过加载各种补丁解决，但这种需要用户多几步操作的解决方法并不是EZ小组希望的，EZ小组坚持破解完美的原则，目标是让用户只需做打开ROM，传送ROM这两个轻松的步骤就能搞定所有问题，而且他们宣称将“继续努力，争取把最后剩下的这几个硬骨头也啃下来”。

EZ4Client转换软件的使用我们以前已经为大家做过介绍，只需双击EZ4_Client.exe图标开启程序，在“设置”中选好microSD卡的盘符，然后点“打开”选择NDS或GBA的ROM文件，这里我们是可以直接打开RAR或ZIP压缩格式的，选择好后程序会返回主界面，自动为游戏填写ROM中文名称并对ROM的多余部分进行剪裁，GBA游戏还会自动识别存档类型并勾选补丁，如果你手头上有CHT格式的GBA金手指文件，那么还可以为GBA游戏加入相应的金手指。左侧的设置中选择使用“复位”功能就可以通过热键返回到烧录卡Loader界面，而选择“联机”功能则可以令NDS游戏与GBA游戏进行联动。所有设置搞定后直接点击坐下方的“发送”按钮，就可以直接将转换好的ROM传送到microSD卡上了。



▲EZ4傻瓜级转换软件，没有一个复杂的设置和选项。

内核篇

将microSD卡插在EZ4LC或EZ4LD后，打开NDSL主机，刷过机的玩家就能看到EZ4 NDS Loader的界面了。EZ4的NDS Loader支持触控笔操作，玩家可以直接在屏幕上点击要运行的游戏，双击即可进入。相比其他烧录卡，EZ4LC和EZ4LD在进入NDS游戏速度上明显要快许多，几乎无须任何等待就能开启NDS游戏。如果在转换时勾选了“复位”一项，则可以在游戏中通过按下Select+Start+A+B快速返回到NDS Loader下。新版本EZ4L依旧采用了SRAM的存档机制，也就是说玩家在下次开机时才备份最后所玩NDS游戏的存档到microSD卡上。在EZ4LD的NDS Loader下还可以开启GBA游戏，但并不能通过热键载入NorFLASH区域，要玩GBA游戏，还是进入到GBA模式下比较好。

虽然EZ4LC也有GBA模式，但由于没有任何缓存区域，因此也就无法运行任何GBA游戏ROM。至于EZ4LD，在开机后按Select键进入NDSL的系统选单，选择GBA卡带，就可以进入GBA模式了。EZ4LD的GBA Loader与EZ4、EZ4L没有任何区别，选择“我的电脑”后，进入“EZ-Disk”就可以看到microSD卡中的内容。这里直接选择GBA ROM按A键，ROM就会直接被载入到PSRAM中，这种载入方式虽然速度



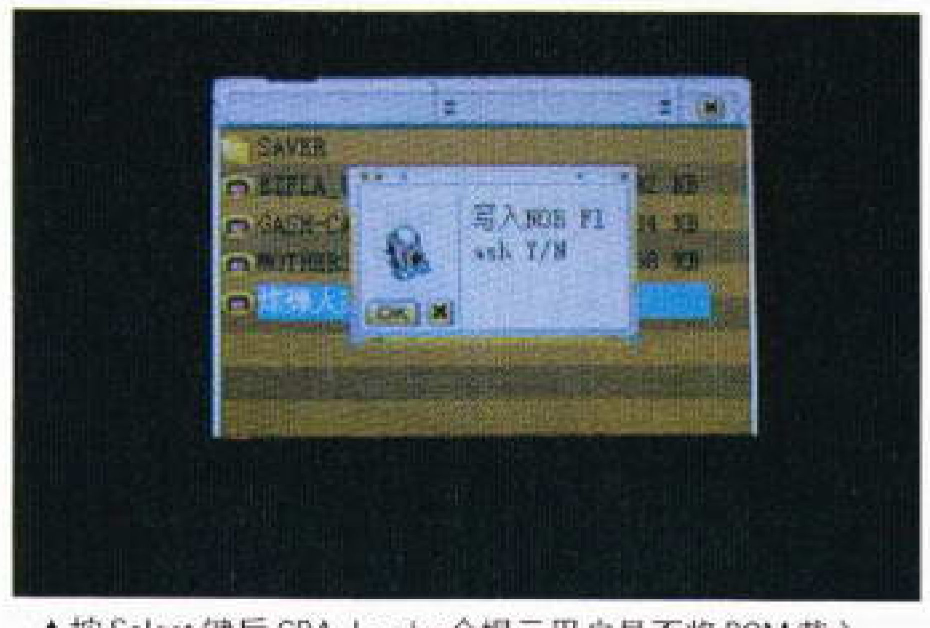


▲NDS Loader华丽的用户界面下支持触摸屏操作。

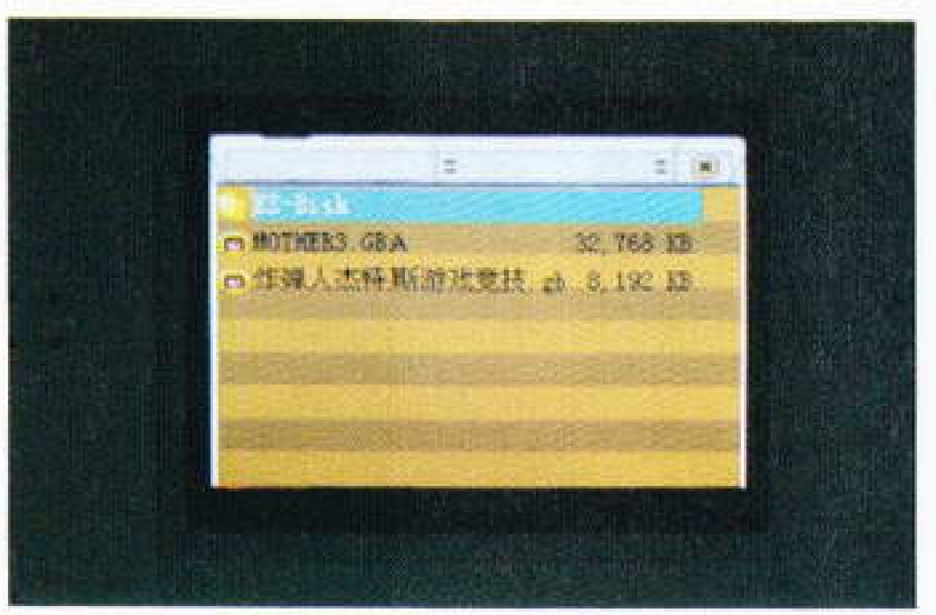
比较快，在NDS Loader下载入256Mb的ROM只需要34秒左右，而在GBA Loader下载入则需要38秒左右，但只要关闭主机，那么下次游戏前就必须再一次载入ROM，如果这是一款经常要玩的游戏，这样的载入方式无疑要浪费不少时间。不过好在EZ4LD还拥有384Mb的NorFLASH，在选择游戏后按Select键即可将游戏载入到NorFLASH区域。这种方法虽然在首次写入的时候速度会非常慢，擦除、写入都只有每秒1Mb的速度，载入一个256Mb的游戏大约需要近10分钟，但是“一次投资终身回报”这一点倒是很独到的做法。当游戏完成载入后，进入“我的电脑”就能看到“EZ-Disk”下方就是刚刚载入完成的ROM了。这时按Select键可以从后向前删除NorFLASH中已经载入的内容，按Start键可以格式化NorFLASH区域，以便重新加载其他游戏。如果需要使用GBA游戏和NDS游戏的联动，除了在软件中要勾选联动选项，还需要将相应的GBA游戏写在NorFLASH的第一个位置。而如果在转换ROM时选择了“复位”选项，那么在使用PSRAM载入游戏后默认按下↑+L+A+B四键就可以快速的返回Loader界面了。如果想修改复位热键，则需要打开转换软件的设置进行修改，并重新发送一次ROM文件。

现在出厂的EZ4LC和EZ4LD已经更新为最新版本的内核，但将来难免会有更新版本的内核出现，这时大家只需将内核升级文件拷贝到microSD卡根目录下，更名为EZFLA_UP.BIN，然后在开机按下R键，保证主机不断电，程序就会自动完成内核升级过程。而EZ4系列拥有32Mb的NorFLASH存储内核，这也就保证了EZ4内核华丽的界面以及在功能上的可拓展性。

对于新加入的联机功能，EZ4处理的相当人性化，只要在转换NDS游戏时选择使用“联机”，并首先进入GBA Loader，将对应的GBA游戏写入NorFLASH的第一个位置，这样在回到NDS Loader启动NDS游戏时就能自动启用联机功能。写入NorFlash的好处就是能完全模拟出GBA游戏，哪怕是需要读取256Mb的游戏也不在话下。经测试，《恶魔城》《大合奏》《逆转裁判》等游戏均能正常联机。



▲按Select键后GBA Loader会提示用户是否将ROM载入NorFLASH区域。



▲完成NorFLASH载入后每次都可以在这里快速启动GBA游戏而无须载入过程。

总结篇

随着新版EZ4的诞生，我们明显可以看到在这个竞争积累的市场中，EZ这次也是放下了架子，打算走低价位路线。根据官方报价，EZ4LC市场售价为198元，而EZ4LD售价为338元，以这个价格加入到市场竞争的行列，应该还是比较有优势的。凭借其优秀的硬件设计、软件兼容性以及厂商敬业的态度，作为EZ4L在市场上的最新拓展形态，能否取得用户的青睐还是让我们拭目以待吧。

EZ4系列烧录卡功能对比表✓×

项目	EZ4	EZ4L	EZ4LD	EZ4LC
RAR、ZIP压缩	✓	✓	✓	✓
中文自动命名	✓	✓	✓	✓
Trim剪裁	✓	✓	✓	✓
NDS软复位	✓	✓	✓	✓
NDS金手指	×	×	×	×
GBA游戏	✓	✓	✓	×
GBA软复位	✓	✓	✓	×
GBA金手指	✓	✓	✓	×
GBA游戏联动	✓	✓	✓	×
PSRAM容量	128Mb	128Mb	256Mb	0Mb
NorFLASH容量	256Mb	256Mb	384Mb	0Mb
售价	248元	298元	338元	198元

NDS软件新闻

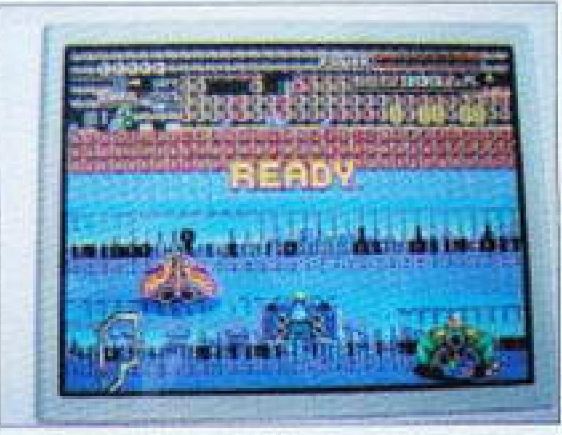
文 小超 编 米格

天气陡然转凉，同时也迎来了旅游的最佳时机。相信很多朋友都会趁着国庆节好好游玩一番吧。一起看看最近的NDS软件新闻。

新SFC模拟器发布



作为一款老牌SFC模拟器，SNEmul曾在DOS、Windows98、Linux等平台上推出多个版本。现在沉寂已久的SNEmul再次回来，登陆NDS平台。开发者称，SNEmulDS能够在M3、SC、G6等烧录卡上运行。不过小超发现，SNEmulDS在M3-MiniSD上运行不能，在M3-SD上却运行正常。



SNEmulDS的使用方法很简单，首先在存储卡根目录建立名为SNES的文件夹，然后将SFC游戏ROM拷贝到文件夹中。在NDS上运行SNEmulDS，下屏显示游戏列表。SNEmulDS支持触摸屏操作，点击具体游戏名，再按Start键游戏开始。游戏时，上屏显示游戏画面，下屏显示操作菜单，点击Select ROM可以选择其他游戏，点击Reset重启游戏，Speed后的数字为当前游戏运行速度。

SNEmulDS已经支持对SFC主机65816 CPU的模拟，并且支持DMA以及各Mode图层。但SNEmulDS对大于16Mb的ROM支持得不太好，另外对于一些特效、图层的支持也有问题，游戏中还不能发声。经过测试，《魂斗罗 精神》、《F Zero》、《超级R Type》等游戏均能运行，但速度并不理想，大约只能达到全速的50%至70%，部分场景的贴图也有错误。《快打旋风2》、《三国志3》等游戏运行黑屏。

SNEmulDS最初版本就能有这样的模拟效果可以说相当不错。作者还计划以后加入截图、金手指、ZIP压缩ROM读取等功能，还是让我们一起期待后续版本更加完善吧。

MoonShell新版推出

NDS用多媒体软件MoonShell于9月8日推出V1.41版。新版加入对EWin2、M3L、SCL和NinjaDS烧录卡的支持，并修正CP1250/1/2/3/4/5/6/7/8字库的问题。NDS用存档管理软件ReinMoon也推出V0.6 Beta版，除了和MoonShell V1.41版保持同步更新外，



还加入从NDS中读取语言设定的功能。有兴趣的朋友可以去官方网站看看，网址为http://mdxonline.dyndns.org。

Virtual Game Maker新版公开



NDS用游戏制作软件Virtual Game Maker于9月6日推出V0.5版。新版加入事件系统和对多地图的支持，提升游戏流畅性，采用新的文件浏览器，并在开头介绍中加入快速信息显示、声音播放功能等。

Desmume新进展



电脑用NDS模拟器Desmume最近又有新进展，开发小组放出几幅游戏运行图片。从图片上看，新版的Desmume能模拟运行3D游戏了，虽然画面还有不少错误，但能显示3D贴图本身就是巨大进步，期待新版本的到来。

EWin2更新动态

EWin2系列烧录卡用烧录软件于9月10日发布V1.1 0910版，新版加入对《乐高星球大战2》的支持，不过需要打强行进入补丁。如果用户使用的是V1.1版烧录程序，可以通过在线升级功能直接升级为最新版本。EWin2用内核升级程序于9月13日发布V1.91.2版，提高ROM兼容性，修改文件名换行显示错误。下载可以到厂商网站的官方论坛，网址是http://www.ewinflash.cn。

DSLink更新动态

刚上市没多久的烧录卡DSLink于9月11日推出V1.11版中文内核，解决Kingston牌microSD（又称“TF”）卡的兼容性问题，并改动了手动备份更新存档的菜单提示。DSLink所用电脑端烧录卡程序也于9月11日和18日推出V1.10、V1.20两个新版，解决部分游戏不定时死机的问题，加入存档导入、新建文件夹、删除任意文件、删除游戏和存档的功能，将内置的MoonShell更新为V1.41版并能够选择不自动安装，增加对《超操纵机器人MG》等游戏的支持，修正IDS游戏不能运行的错误，中英文游戏名库更新为NDS第0564号ROM、GBA第2484号ROM，并提供繁体中文的游戏名库下载。DSLink用户要经常关注产品官方网站哦，网址是http://www.ds-link.net。



M3更新动态



Gbalpha于9月6日推出M3烧录卡用C27a内核升级程序，在扩展模式中加入双屏幕浏览电子书的功能，另外还提升M3-SD 4X模式中游戏运行速度和性能。电脑端烧录程序M3 Game Manager也于9月5日和9月14日推出V27、V27a两个新版。V27版解决《超操纵机器人MG》不能正常转换和《星际火狐 秘密指令》（美版）不能使用快速载入的问题。V27a版解决《乐高星球大战2》不能正常转换、《Wi-Fi对应 役满DS》强制读取智能判断以及《洛克人ZX》、《马里奥篮球3对3》只能用安全模式转换的问题，大幅度改善NDS游戏与GBA游戏的联动功能，在软件中增加“联动”选项卡，可以单独设置需要联动的游戏并能自动判断需要联动的GBA游戏。另外，G6、G6L所使用的烧录软件U-DISK Manager进行了同步更新，于9月5日、9月14日推出V4.3b和V4.4版。M3、G6用户可以经常关注厂商网站，网址为http://www.gbalpha.com。

EZFlash4更新动态

EZFlash4用烧录程序EZ4Client于9月6日、7日、12日推出三个新版，新版大幅提升MiniSD、TF卡读取速度、《恶魔城 苍月的十字架》片头动画几乎不卡，游戏运行速度加更快，黑屏等待时间更短；修正《大合奏！乐队兄弟》自动关机的问题；兼容性更新到0554号NDS ROM，不过《益智系列 拼图 小狗大集合篇》、《益智系列 拼图 小狗大集合篇》两个游戏必须要使用第三代引导卡。EZ官方表示将在近日支持NDS、GBA游戏的联动功能。程序下载可以到厂商网站的论坛，网址为http://www.ezflash.cn。

国内四个汉化小组PGCG、Mobile、汉化联合组、NDSBBS最近相继宣布解散。从解散声明中我们可以猜测到小组成员遇到了来自各方面的种种压力。希望国内玩家能对汉化者们给予更多的关怀和支持。文中软件下载地址为http://pocket.levelup.cn/sp49.php?Platform=nds。最后仍旧感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。



PSP热点新闻追踪

文 C.H.1. 编 米格

随着破解的深入，PSP在国内人气不断升高。逛了一圈电脑市场，发现很多店都将PSP摆放在显眼位置，咨询的顾客也不少，但只要顾客一问到售后问题，销售人员就马上开始闪烁其词。其实这也正是PSP与其他MP4产品相比最大劣势所在，功能虽然强大，但对于缺乏了解的人，一款未在国内正式上市的产品，的确很难迈入门槛。如果想彻底解决这个问题，只有等索尼在国内推出行货产品，并在专卖店大肆宣传了。下面一起看看最近的PSP软件新闻吧。

游戏破解

2.8系统固件被破解

著名破解作者Dark Alex在9月上旬正式对外宣布已经成功破解PSP 2.8系统固件。同时，Dark Alex还放出一个data.psar文件，供玩家提取2.8系统文件。这预示着用1.5版PSP模拟2.8系统将成为可能。DevHook已经很久没有更新，而且作者已经宣布会继续开发这款软件，那么下一版是否会支持2.8系统固件呢？让我们拭目以待。

相关软件速报

1.5版PSP游戏破解继续

进入九月份，PSP新游戏就多了起来。《山脊赛车2》、《太鼓之达人 携带版2》、《游戏王对战怪兽GX 卡牌力量》、《BLOOD+ 最后的碎片》、《幻想传说 全程语音版》、《Capcom经典合集》(日版)、《成为飞行员吧！飞行全明星》、《萌学@携带版》等游戏纷纷被破解并放出ISO下载。这个国庆节，大家又有好游戏可玩了。

DevHook Launcher Mod

DevHook Launcher Mod于9月12日推出V1.61版，加入对法语以及1.0版Eboot程序的支持，将内置金手指程序CW Cheat更新到V0.1.3b版，修正ms0:/iso子目录引起的UMD死机错误等。



模拟器

e[mulator]新版发布

PSP用多机种模拟器e[mulator]于9月13日推出V0.82e版，修正WS SRAM记忆保存以及Lynx模拟错误。经过数次改进，e[mulator]已经发展为真正的多机种模拟器，能够模拟的机种包括PCE、WS、FC、GB、NGP、GG、SMS以及Lynx等多个版本的主机。



e[mulator]在PSP上运行后，首先会进入系统菜单(Main Menu)，用PSP十字方向键的上、下移动光标，按○键确定，按X键返回。Common Setup中能对CPU运行频率(CPU)、画面缩放比例(Video)、是否开启声音(Sound)等选项进行设定。GameBoy、WonderSwan等选项能对具体机种的按键进行自定义。选择ROM Select后再选择ROM文件即可开始游戏。游戏中，同时按L、R、Start、Select键进入系统菜单，SaveState为保存记忆，LoadState为读取记忆，Reset是重启游戏，Continue继续当前游戏，选择



Exit退出模拟器。注意，作者仅提供了1.0版PSP所用程序，需要通过PSP Brew等软件转换一下才能在1.5版PSP上使用。

CPS2PSP新版推出

广受瞩目的PSP用CPS2街机基板模拟器CPS2PSP于近日推出Beta、Beta2等多个版本。新版在游戏运行速度方面有所提升，改进Z80 CPU模拟性能，加入存档读取功能，支持eLoader V0.98，可以在2.0-2.6版本的PSP上运行，修正调色板、画面贴图方面的错误。另外附带的Cache转换程序romcnv.exe也更新为新版。NJ现在已经全力投入到CPS模拟器的开发中，大家一定要关注NJ的个人网站，网址为http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp。



PS模拟器公布新视频

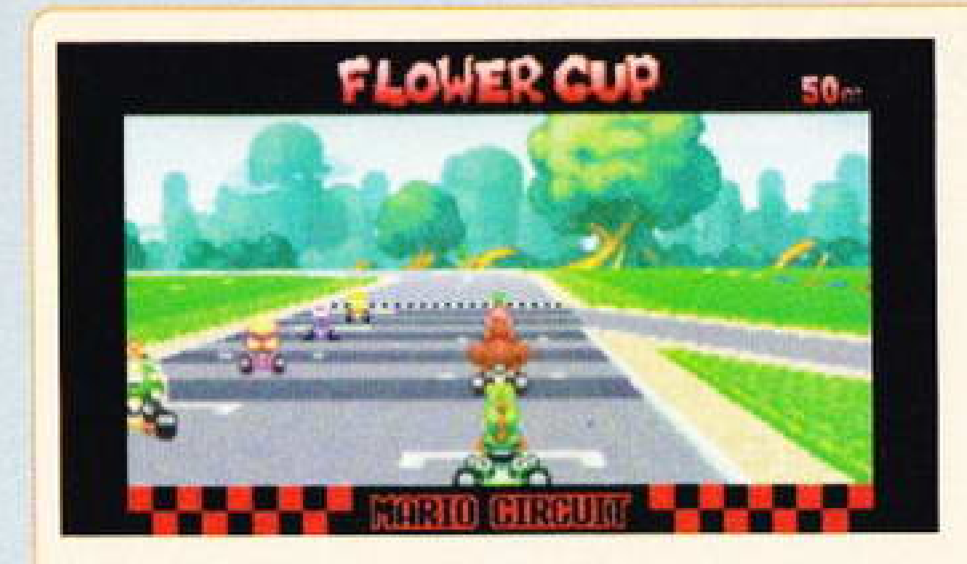
PSP用PS模拟器再次公布新视频。这次的视频还算清晰，主角是一台白色的PSP，不过似乎模拟器的运行速度非常缓慢，从SCE到PS标志再到游戏用了1分多钟的时间，而且显示画面也不完整。有兴趣的朋友可以来看看，视频地址为http://www.youtube.com/v/_Ok-RoXM7Tc。



相关软件速报

GPSP

PSP上最好的GBA模拟器GPSP于9月9日推出V0.7版，修复可能引起蓝屏的诸多错误，加入对摇杆的支持和分数跳帧功能等。目前GPSP已经能以较好的速度运行大部分GBA游戏，很多中文汉化游戏也能运行。



PSPMaster

PSP用世嘉SMS、GG模拟器于9月上旬、中旬发布V0.0.9b、V0.0.9b2、V0.0.9b3、V0.0.9b4四个新版，提升视频、音频模拟效果，采用全新高速清晰渲染，加入对三色字体和VGM音乐的支持，用游戏正是名称代替ROM文件名等。



PSPAtari

PSP用Atari模拟器PSPAtari于9月9日发布V1.0.5版，加入速度限制和文件删除选项，提升运行速度，采用新的图标和背景图片，截图功能用PNG格式替代BMP格式等。



PSPColem

PSP用Colecovision模拟器于9月10日推出V1.0.6版，加入更换键盘皮肤、速度限制、文件删除等功能，电量小于5%时会自动回到模拟器菜单，改进存档读取等。



PSPVecx

PSP用老式主机Vectrex模拟器PSPVecx于9月18日发布V1.51版，支持更多游戏。运行后在主界面按X键进入游戏，游戏时按Start键暂停，按Select键回到主界面。



PSPUAE

PSP用Amiga模拟器于9月12日推出V0.55a版，加入更多的按键映射，玩家可以用PSP任意按键去控制Amiga的0号摇杆；当画面放大被开启时，能够使用双线性显示；修正按Home键退出死机的错误等。



自制软件

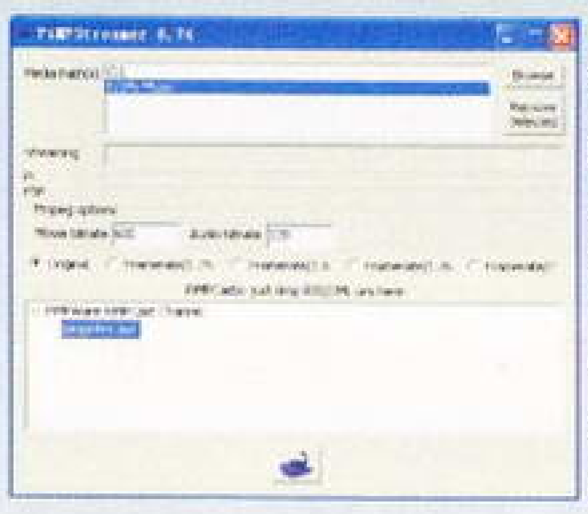
IR Shell新版发布

PSP用多功能软件IR Shell于近日推出V2.1、V2.2两个新版。新版加入对1.0版Eboot程序和__SCE__文件名的支持，提供全新的电脑客户端程序Nethostfs Server V1.5，文件管理器支持MP3等文件的多文件同时选择，能够自定义程序目录，加入新版PMP Mod AVC V1.02插件，修正1.5版UMD游戏运行错误等。新加入的Vista Clarity皮肤也很漂亮，大家一定要试试哦。



动适应屏幕，修正IR Shell中名称错误等功能。PiMPStreamer能够通过无线网络在PSP上播放电脑硬盘中的AVI、MP3等文件。软件需要在电脑上安装，安装完毕后将PSP通过USB线与电脑连接，运行Install PiMPStreamer Binaries to PSP即可把PSP用程序拷贝到记忆棒中。

PiMPStreamer新版发布



PSP用无线流媒体播放软件PiMPStreamer于近日推出V0.74版，提升JPEG图片传输速度，加入图片幻灯片播放和自

PSP内容管理器新版公开

国人开发Ufox的PSP内容管理器于近日推出V1.2、V1.3两个新版。新版加入音乐标签批量编辑、反隐藏破损图标、PMP视频管理、管理目录选择功能，支持无标题MP4视频，能够保存窗口最大化状态，按Ctrl＋A键会选中所有项目再按Delete键能够进行删除。如果你的PSP中文件、程序比较多，可以考虑使用PSP内容管理器来管理。

相关软件速报

CW Cheat

PSP用金手指软件CW Cheat于9月9日推出V 0.1.3版。CW Cheat已经内置了112种游戏的1665个金手指代码，并能在DevHook下运行，在其官方网站上还提供了一个专门的代码库引擎，供全世界玩家一同来分享PSP游戏的金手指，即使你对游戏修改完全不了解也没有关系，只要上网搜索游戏名称，就能找到现成的金手指直接使用啦。这款软件不愧是修改游戏的好帮手。

Ruckus

风格独特的PSP用MP3音乐播放器Ruckus于9月9日推出V1.0b1版。Ruckus的界面类似CD机的液晶显示屏。运行后按△键打开音乐列表，按X键选择音乐播放。



同人游戏

《Metroid：Return of the SA-X》新版公开

PSP用仿《银河战士》游戏《Metroid：Return of the SA-X》于9月17日推出V2.5版，加入音乐，采用新的介绍。游戏完成度不高，不过画面很精美。作者计划在V3.0版中加入AI和碰撞设定。游戏中，按X键跳跃，按○键发射激光，按□键发射导弹，按Start键暂停。



《Linkens Quest Legend Of Hyrule》新版推出

著名任天堂游戏《塞尔达传说》也登陆PSP平台了。《Linkens Quest Legend Of Hyrule》是由Zion制作的一款PSP用《塞尔达传说》同人游戏，最新版是9月17日发布的V2.0，

新版增加更多音效，重新制作了对话信息框，加入敌人AI设定，能够攻击家畜等。游戏画面不错，有背景音乐。游戏时按□键攻击敌人，在商店里按X键打开物品菜单，按□键购买。



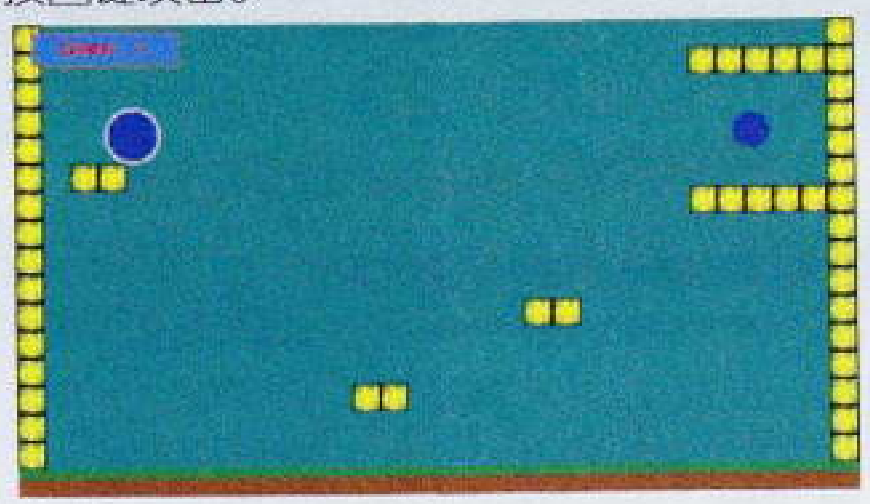
《Mario Dont Drop》发布

以马里奥为主角的游戏《Mario Dont Drop》于9月17日推出V3.0版，新版加入两个关卡和背景音乐，改变菜单背景。游戏中，玩家用方向键操作马里奥左、右移动，接住从天而降的PSP，按X键跳跃，注意不要被砖块砸到。



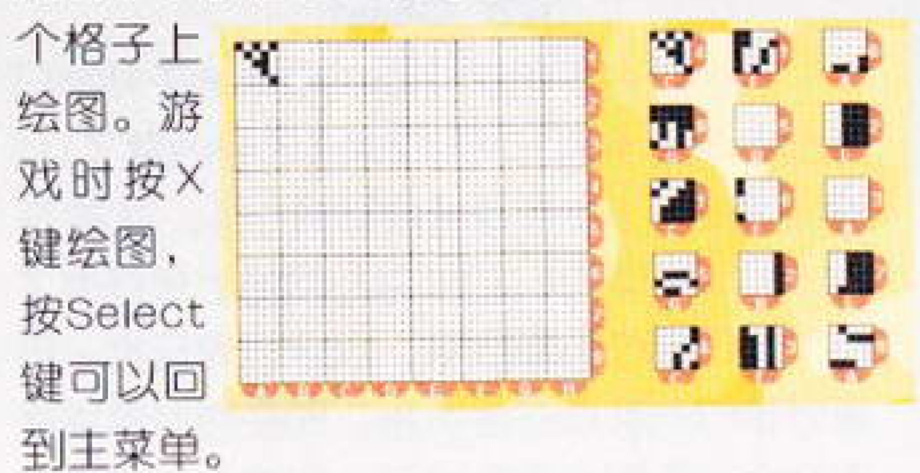
《Orbz》新版公开

PSP用Lua平台游戏《Orbz》于9月上旬推出V0.3版，新版加入敌人、BOSS的设定，提升速度，并解决音乐循环的错误。游戏画面有点粗糙，玩家要操纵小球从一个台阶跳上另一个台阶，按十字方向键的上或X键跳跃，按□键攻击。



《Pencil Puzzles》新版推出

PSP用绘图益智游戏《Pencil Puzzles》于9月上旬推出V2版。新版加入关卡选择和截图功能，并采用新的背景图片。游戏将画板分为若干个小格子，玩家要根据屏幕提示在单个格子上绘图。游戏时按X键绘图，按Select键可以回到主菜单。



相关软件速报

《PSPool》

《PSPool》是一款操作简单的PSP用台球游戏，喜欢台球的朋友不要错过。游戏时用PSP摇杆控制光标，按○键击球。



《Biohazard2》

以《生化危机2》为蓝本制作的同人游戏《Biohazard2》于9月19日正是推出。游戏画面变为2D，不过场景制作细腻。大家来感受一下不同一般的生化吧。



秋天果然是旅游的最佳时机啊，趁着周末的空当，去附近的影视城走了一遭，筋骨顿时舒爽。最后给出本期软件的下载地址，大家注意了哦，网址为http://pocket.levelup.cn/sp49.php?Platform=psp。

硬件短消息

文 米格

东京游戏展感觉就是不一样，随便一张照片扫过就能发现各种电玩周边无数，真希望明年米格也能有机会亲临一下现场！最近收到许多读者反映，说《硬件短消息》这个栏目总是以国外电玩周边为主介绍，很多东西在国内不但买不到，甚至连见也见不到，使我们的栏目实用性一下子降低不少。因此，从本辑开始，由米格来主持的《硬件短消息》将分为国外网购与国内市场两大部分，今后还会加入许多周边产品的识别方法，希望能对大家有所帮助。

国内网购

让你轻松的 NDS/NDSL 支架

网购地址： http://www.pc-success.co.jp/sh/05/00DM/00DMWJ.html



日本厂商三英贸易近日推出了一款全新的NDS、NDSL两用主机支架，它名叫“让你轻松的DS支架”，从名字就能够看出这款支架用起来非常舒适。它采用了折叠式的设计，最小可以折叠到9.0cm × 17.5cm × 2.5cm的一个长方体，易于玩家出门携带。当需要使用的时候只需将上盖掀起，用上盖背后的支撑板卡在下盖的阶梯槽上，放置阶梯不同还能调节支架支起的角度。然后将NDS或NDSL放在上盖顶部，用托板支撑起来，NDS和NDSL宽度不同可以通过上盖左侧的旋转卡来调节。另外在架子右侧还有两个孔，可以在支起后作为笔筒放笔，因此摆在办公室里也很合适。这款产品的售价是1260日元（约人民币89元）。







NDS 双面卡盒

网购地址： http://www.amazon.co.jp/gp/product/B000HDX03E/sr=1-7/qid=1158766366/ref=sr_1_7/503-0154925-9890321?ie=UTF8&s=videogames

这款由Nichigan推出的NDS双面卡盒作为该公司卡盒系列的最新产品，在设计上更加注重产品的实用性，卡盒尺寸为125mm × 80mm × 20mm，外部采用PP聚乙烯材料制作，内部采用乙烷有机材料制作，不但外壳结实可靠，而且内部材料也能有效减缓冲击、振动。打开卡盒，里面共有6个卡位，可以容纳3张GBA卡带和3张NDS卡片，并且还配有一个触控笔卡位，可以携带一支NDS或NDSL主机标配触控笔。这款产品共有黑、白、蓝三种颜色可选，售价为700日元（约人民币49元）。









NDSL用蓝布堂和风便携包又出新款

网购地址：http://www.gametech.co.jp/collaborate/ranpudo/

GameTech于7月18日在日本上市的蓝布堂和风便携包系列近日又添4款新品，总计达到22种款式之多。看过46辑栏目的玩家一定都对该系列便携包留下了深刻的印象，它不但包括NDSL主机便携包，而且每个款式都有着相应的NDS卡片便携包。这次新推出的四款便携包样式分别属于“梨园染”和“各地的木棉”两个类别，依旧采用日本传统的布料染色法绘制色彩艳丽的古典花纹，使用精细的木棉布料手工缝制，质量自然是让人无可挑剔。这4款便携包预定9月25日上市，售价暂时不明，不过根据前几款情况来看，售价应该依旧在3980日元（约人民币280元）。







NDSL用“FinePouch”便携包

网购地址：http://www.amazon.co.jp/gp/product/B000H6KZ4S/sr=1-48/qid=1158765571/ref=sr_1_48/503-0154925-9890321?ie=UTF8&s=videogames

这款由GameTech制作的“FinePouch”NDSL专用便携包看起来更像是一款女性向产品，采用立体网点和起毛材料制作，外侧的立体网点能有效减缓、吸收外部冲击，而内侧柔软的起毛材料又可以清洁主机、防止磨损，而且在包体的内部还拥有能够容纳9枚NDS卡片和1支触控笔的专用隔档空间，主机、游戏一起携带。另外这款便携包还采用了特殊的防尘拉链，能有效防止灰尘的入侵。包体内部拥有固定弹性皮筋，可以防止NDSL由于拉链没拉而意外脱落，产品中还附赠有可调节长度的挎肩皮带一条。这款产品共有黑色、浅蓝、粉红、白色四种可选颜色，预定10月10日上市，售价1380日元（约人民币97元）。






PSP个性音响底座

网购地址：http://www.stageselect.com/News/NewsViewer.aspx?newsid=2085&fromint=1

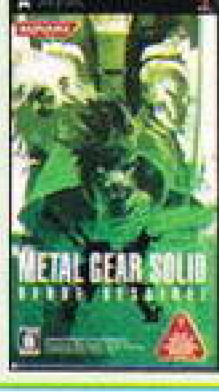
由Nodus打造的音箱品牌Psyclone终于加入了对PSP的支持，这款PSP音响底座最大的与众不同之处，就在于它将整个PSP镶嵌其中，看上去像个枕头一样。而这款产品更加独特的地方在于采用了音响界著名品牌音速感公司的T-Amp合并式功放，使其一跃成为Hi-Fi发烧友所追求的高保真级别装备。将如此专业的设备引入PSP音响底座足可见PSP在厂商心目中的分量。不过这样一款专业的外设，只能用来看看电影、听听音乐，却不能用来玩游戏（如果你愿意抱着音响一起玩的话就另当别论了），自然让人觉得有些可惜。这款产品售价为199美元（约人民币1600元）。



《潜龙谍影 数字漫画小说》预约特典

网购地址：http://www.konamistyle.jp/ecitem/item31213.html

Konami于前些日子在其官方销售网站上公布了9月21日发售的《潜龙谍影 数字漫画小说》预约特典——特制PSP支架。它采用纯黑材料制作，尺寸为70mm × 80mm × 50mm，在支架的正面印有本作的特别LOGO，玩家必须在该网站预定《潜龙谍影 数字漫画小说》才有机会获得。另外，这款游戏的售价是2520日元（约人民币177元）。





PSP《疤面煞星》主题面板

网购地址：http://www.ebgames.com/product.asp?product%5Fid=802477

随着《疤面煞星》的游戏化，以这款游戏为主题的PSP面板也即将由Gamer Graffix推向市场。Gamer Graffix制作游戏面板可谓老手，依旧采用了高韧性环氧树脂以及6色高分辨率印刷，当然价格也仍是9.99美元（约人民币80元）。





国外市场

PSP电镀面板

市场零售价：80元

通过图片也许大家不能够真正体会到这款产品的魅力所在，但当笔者第一次拿到样板时真是被其光滑的外表、亮丽的色泽以及镜面二次处理的反射效果所吸引。整个面板色泽分布均匀，看上去不会有任何视觉差异。最值得一提的地方是，这款产品安装与拆卸也十分方便，完全满足了广大DIYer自己动手、丰衣足食的需求。这款面板表面采用了电镀处理，不易刮花，不会掉油漆，还能起到保护主机的作用，一定又将成为一款PSP的热销配件。



NDSL硅胶套

市场零售价：14.5元

NDSL问世至今出现了很多保护周边，但最为方便的掌机保护周边，还是要数硅胶套了。由于硅胶套无毒、色彩图案丰富、弹性颇佳等诸多优点，受到广大掌机爱好者的好评。这次要向大家推荐的这款NDSL硅胶套延续了以往制作的工艺，硅胶表面使用了喷油处理，这样使得整个产品表面更光滑手感更好。而且最值得注意的是整个产品完全紧贴NDSL按键部分，安装后完全不会影响到游戏的手感。作为低端价位保护周边的NDSL硅胶套，怎么能少得了?



NDS 主机外壳＋全套按键

市场零售价：85 元

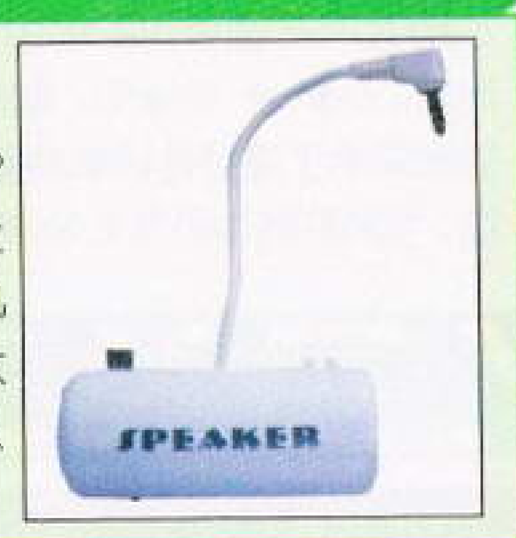
由于 NDS 主机体型硕大而且材料耐磨性不好，一些较早购买 NDS 的朋友不是机壳刮花，就是机底磨白，特别一些棱角部位，永远是最容易"受伤"的地方，谁都不会愿意看着自己的宝贝主机变成二手古董吧。这款主机外壳＋全套按键的组合就是来为你解决外壳苦恼而诞生的，提供近 50 个小配件来全面改善 NDS 外观，所有材料均以 ABS 原料加工，让你的主机外壳更加耐用。



NDS 迷你音响

市场零售价：40 元

从NDS本身机能来说，不论从音色还是画质上确实比Sony的PSP要逊色一截，不过鉴于两家对游戏的娱乐性定位不同，所以这些机能上的差距也就显得不那么至关重要。不过坦白地说，用NDS或NDSL主机来播放MP3或者观看视频DEMO声音实在不太理想，所以这里也给大家推荐一款迷你音响，功率是NDSL本体扬声器的3倍，而且针对NDS、NDSL 主机进行了优化，相信应该能够满足大家普通的视听需要了。



NDSL、PSP 二合一充电线

市场零售价：16 元

经常使用电脑的朋友都会清楚，计算机的电源系统相对于一般充电器要更加稳定和安全。从价格上来看，市面上一个 NDSL 的充电器最贵不过 20 元，PSP 充电器也不过 30 元左右，而最便宜的 PC 电源也都至少要卖 80 元，当然有时候并不是贵就等于好，但一般厂家在生产一款PC电源时，往往需要进行更多的供电性能测试，因此只要主板过关的电脑，使用USB 来为我们的 NDSL 和 PSP 充电，无需变压器，又有PC电源做保证就不用为充电着火等问题而担忧了。这款充电线价格低廉，而且提供二合一端口，可以同时为NDSL、PSP充电，加上现在办公单位的 USB 接口比电源插口还要好找，因此便携性和易用性上就更不用说了。



PSP 钢牌便携包

市场零售价：28 元

这款由国内厂商制作的 PSP 仿版包虽然在材料的选择上没有日本原厂包那么精细，但整体上来说性价比还是不错的。它最大的特别之处就在于包体正面的一块钢制PSP LOGO，那特有的金属质感再加上鲜明的外观，配上登山扣，从外形到用途上都称得上是 PSP 玩家出门旅行的必备之物。另外，这款产品还有黑白两种颜色供玩家选择，配合小P的质感，看上去庄重大方。



PSP面板+全套按键

市场零售价：140元



既然有NDS的更换面板，自然也就有PSP的更换面板。据了解这款产品在生产过程中曾经拆了10多部PSP主机，才制作出最终版本的模具。另外这款配件并没有正规的出品厂商，因此包装等方面都不是特别正规。从外观和安装后的测试情况来看，这套PSP面板及按键完全与PSP主板吻合，更换后的PSP就好像买回来一样焕然一新。如果你的小P外壳受到磨损，不妨考虑一下这款产品。

PSP魔幻水晶壳

市场零售价：48元



这款产品采用透明有机材料外壳，采用硅胶吸附在主机上，可以很好的保护你的主机不受“皮肉之苦”。经常关注游戏周边的玩友一定不难看出，这款产品在设计上模仿了罗技曾经推出的一款保护盒，但是国内生产商在满足了基本的保护功能后，又为这款产品注入了一个新的亮点——在产品内部增加了一层魔术贴纸。这样玩家在通过不同角度观察时会发现保护盒里面在不断变幻着两张图片，的确是颇有新意的设计。

PSP 面板贴纸

市场零售价：8元



想不想用经典游戏的图案来包装、美化你的PSP表面呢？购买这款PSP贴纸就可以随时随地方便地为小P易容了，玩家只需揭下贴纸粘贴于PSP主机上即可，拆卸同样也是方便简单、不留痕迹。本次将以下4款图案推荐给大家。

NDSL硬质保护壳

市场零售价：40元



这款产品同样是一款国外周边的仿制品，但通过国内厂商的加工后，除了形状被变为一个正规长方体形状外，产品在保护锁扣部位也改成了滑动式设计，另外产品内部还有一层硅胶缓冲层，不但起到了卡位作用，还能够有效地减缓冲击，更好保护主机不受伤害。.

感谢深圳市行宇祺电子有限公司Akin为本栏目提供的信息，另外文章中提到的产品都可以通过levelup介绍页面链接到相应购买网站，NDS周边网页地址：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=995，PSP周边网页地址：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=996，也欢迎大家将您对于改版的意见反馈到pgking@263.net。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

TGS在一片喧嚣声中顺利闭幕，在展会上，PSP和NDSL都吸引了不少的眼光，大量新作也爆出猛料。而在国内，随着PSP、NDSL软件的逐渐增多，这两个小家伙正越来越受到青少年的追捧，掌机的销售局面又赢来了一个新的高峰。

时间越是逼近国庆，来游戏市场买机的人也越来越多，其中最火的当属PSP，由于PSP可以玩游戏、看电影、看小说、听歌……因此很多新接触掌机的消费者都比较喜欢这台掌机，很多店的PSP销售业绩都超过了PS2或者X360等家用主机。其次卖得好的就是NDSL，由于烧录技术的日益成熟，一次性投资一千多元即可长时间享受NDSL的无尽乐趣，因此NDSL可以说很顺利地继承了GBA的庞大消费群。

PSP方面，主机的价格略有小涨。（或许真的是因为国庆的缘故？）现在1.5黑色豪华版PSP的售价小涨到1800元，比半个月前涨了大约40元；而1.5黑色普通版PSP的售价则为1650元。豪华版与普通版相差150元，笔者认为花150元购买原装布套、绳带、线控、耳机、32M记忆棒还是很值得的。值得留意的是，现在PSP出现大量版本，让人眼花缭乱不知道选择哪一种好。基本上PSP现在分为硬降和软降两大类，硬降1.5版PSP其实不过拆过主机刷过主版，硬降主机有很多版本，不管是美版、台版、港版、日版只要是拆机降级的都属于这一类，不同版本之间的价格有几十元的小差异。而软降1.5版PSP则是指通过软件降级的方式降到1.5版的PSP，同样也存在美版、台版、港版、日版多种版本，目前台版、美版稍便宜，港版、日版稍贵。

PSP游戏方面，不少实力不强的游戏店都对正版停止进货，生怕卖不出去。这和一个城市的消费水平、消费观念都有很大的关系。所幸的是仍旧有不少游戏店坚持着贩卖正版游戏。最新的港版《教父》已经到货，售价为300元；《游戏王》、《Capcom街机合集2》日版也摆上了柜台，价格同样为300元；《幻想传说》日版到货，价格为330元；《纽约街头教父》、《太鼓之达人2》售价为300元。最令人意外的是全中文游戏《星战佣兵》售价仅为220元，可以说相当划算。而半个月前刚刚热卖的《山脊赛车2》也由320元降到了290元，此作用来收藏可以说是相当划算。



▲2006年东京电玩展上，掌机的试玩台很受欢迎。

NDSL方面，形形色色的版本也不少，现在最便宜的版本当属白色美版，价格为1080元。比半个月前的价格又跌了不少，只可惜美版电源为110V，购买这个版本主机需要另购一个转换电源，价值约15元的北通火麒麟就相当不错，直接花20元购买一个组装220V电源亦可。前一两个月卖得相当火爆的欧版NDSL已经无货。

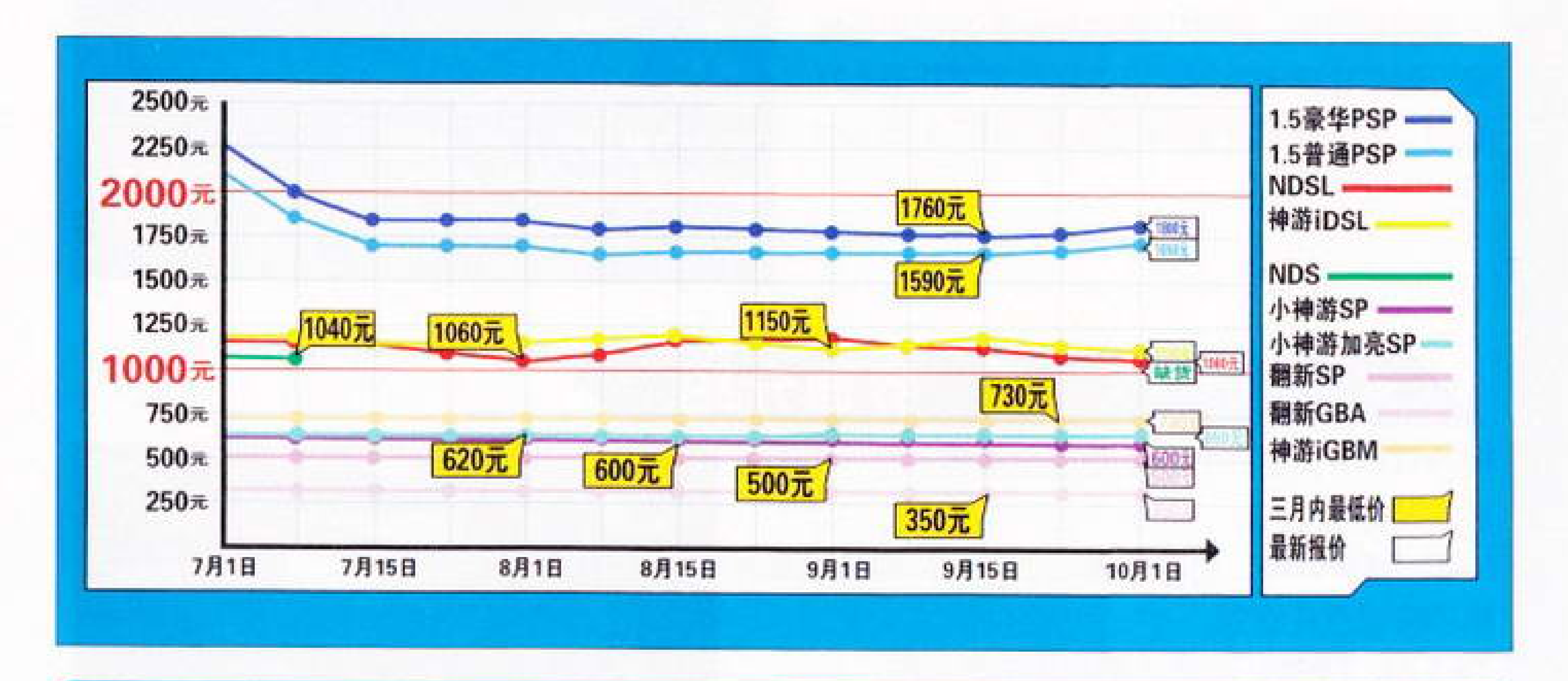
NDS正版游戏方面，卖得最火的当属《最终幻想Ⅲ》，价格为390元，虽然在游戏发售一周后就有了全中文汉化版发布，但仍打消不了FANS的热情，不少玩家购买正版以示支持。其他NDS最新游戏到货不多，笔者只看到《马里奥篮球3对3》的价格为300元。

烧录卡方面，DSLink继续保持298元的诱人售价，当然大家别忘了另购一张价值约270元的1G TF闪存卡。如果换成512M的TF卡，价格则为120元。有关闪存卡，笔者建议大家去各大电脑城购买，游戏店里的货都是从电脑城进的，因此游戏店的价格会稍贵。

由于DSLink不可以直接支持运行GBA游戏，而外插Link2老卡的运行方式可谓不切实际。因此对GBA游戏还抱有依恋态度的玩家不

妨选择防尘卡接口的烧录卡，目前来说G6L和M3L都不错。容量为4Gb的G6L售价约490元，虽然不可再外插闪存卡以扩容，但内置闪存已足以烧录10到15个NDS游戏。如果一定要外插闪存卡的形式则可以选择M3L，价格稍贵，约为368元，另购一张1G TF闪存卡需要再花费270元。当然，其他NDS烧录产品都有各自的优点，比如售价为348元的EZ4LD也是款不错的产品，由于EZ4LD内置了384Mb空间，因此可以预先将GBA游戏烧录进去从而实现0秒载入游戏——要知道，目前G6L、M3L、SCL等产品都存在载入时间的概念，目前所有主流的NDS烧录卡里面惟一可以做到0秒载入的只有EZ4LD这一款烧录卡。SCL最近卖得也比较火，价格为340元，在前一次烧录卡大战中SC依靠低廉价格赢得了不少用户的喝彩，现在SCL依靠忠实的用户继续取得不错的销售成绩，但目前来说售价340元的SCL已经没有太多的优势了，价格无优势、运行GBA无优势、外型无优势。原先SC系列烧录卡一直都走低价路线，这一条策略在SCL身上看不到了。要说走低价路线，EWIN2系列倒是把SC之前的本事都学会了，Ewin2-microSD开价约190元，是目前非常便宜的NDS烧录卡，另购一张512M的TF卡也仅需120元，全套300多元搞定，此卡的缺点是外型稍大，并且不能运行GBA游戏。

NDSL烧录卡将来肯定朝着更小更人性化的道路发展，应该说DSLink那样大小的烧录卡将会是烧录界短时间内的一个共同目标。什么时候才会出现真正完美的烧录卡，笔者也不得而知。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1800(1.5)	1650(1.5)	1150	1080	—	730	—	620 650(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1850(1.5)	1610(1.5)	—	1130 (白、粉) 1200 (黑、蓝)	700	—	580	650(背光)	650
福建厦门	快乐多电玩	1800(1.5) 1600(2.6)	1630(1.5) 1430(2.6)	1200	1160	—	—	—	640(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	1750(1.5)	1500(1.5)	1150	1100	850	650	550	580 620(背光)	480
山西太原	逸豪电玩	1750	1580	1280	1280	950 990(IDS)	780	750	650 680(背光)	500



山脊赛车2

リッジレーサーズ2

◆Namco◆RAC◆2006年9月14日◆日版
◆1－8人◆288KB◆4800日元
◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

PSP 文 铭风

在初上手时，大家应该就会感觉到本作和1代几乎没有太大的区别。不过本作还是添加了众多新的要素，本作的赛道数包括了初代到四代的21条赛道(每条赛道包括正反两种比赛方式)，而赛车总数则有8个等级共62辆。再加上全新制作的绚丽片头，使得本作还是值得一玩的。本来，《山脊赛车》的乐趣就是体验爽快的赛车感觉，不是吗？

RADGE RACERS 2 基本操作

本作的操作继承了前作，十分简单。值得一提的是发车，游戏中最快的起步方法是在比赛开始后让转速表指针接近红色区域并呈上升状态，如果按键正确的话系统会用“A Great Start”来称赞你。

方向键	控制赛车的前进方向。
○键	按住后加速。
×键	刹车。
L键	切换视角。
R键	进行氮气喷射。
SELECT键	显示／关闭界面信息。
START键	调出菜单，可选择比赛重开和回到标题画面。
甩尾	当速度达到一定后先按一下刹车，然后继续按住加速并配合方向键就可甩尾了。

RADGE RACERS 2 界面介绍

POSITION： 前一个数字是当前排名，后一个则是参赛车的总数量。

LAP RECORD： 当前赛道的记录，你创造的最好成绩会显示在这里。

TATAL TIME： 当前比赛所用的总时间。

赛道： 显示当前比赛的赛道全图，蓝点是玩家自己，红点一般是玩家所追赶的目标，或是当玩家成为第一时追赶自己的对手。

LAP TIME： 当前比赛跑三圈各自所用的时间，红色的表示最好的单圈成绩。

转速表： 显示当前的车速。

RADGE RACERS 2 氮气系统和终极填充



相信玩过前作的玩家都不会对这两个系统感到陌生。画面左边像电池一样的东西就是“氮气槽”，在比赛过程中进行甩尾便能让氮气槽增加，速度越快，甩尾所增加的氮气能量越多。按R键能够消耗氮气槽发动喷射，让赛车在一定时间内进行冲刺，获得爆发性的速度。

在使用了氮气槽进行冲刺后，在喷射刚结束时立刻进行甩尾让氮气槽快速增长，这个技巧被称为“终极填充”。其原理就是喷射结束时跑车仍保持着超高的速度，所以甩尾能够增加的氮气槽也是非常多的。

RADGE RACERS 2 全游戏模式介绍

世界之旅(WORLD TOURS)

本模式是游戏中最主要的游戏模式。和前作一样，世界之旅的主旨是让玩家体验各种各样的旅行，每个旅行中会有2～6条赛道供玩家进行比赛。每个赛道都会有排名要求，达成后才能进入下一个赛道。完成所有赛道的话旅途结束，同时会得到新的跑车和跑道等奖励。在本作中，由于加入了新的赛道和赛车，所以世界之旅的关卡数也大大增加了，一共有四个难度共56个关卡。其中MAX难度十分具有挑战性，当玩家超车后对手就会发动氮气喷射追赶你，建议积蓄三个氮气槽在最后时刻使用。

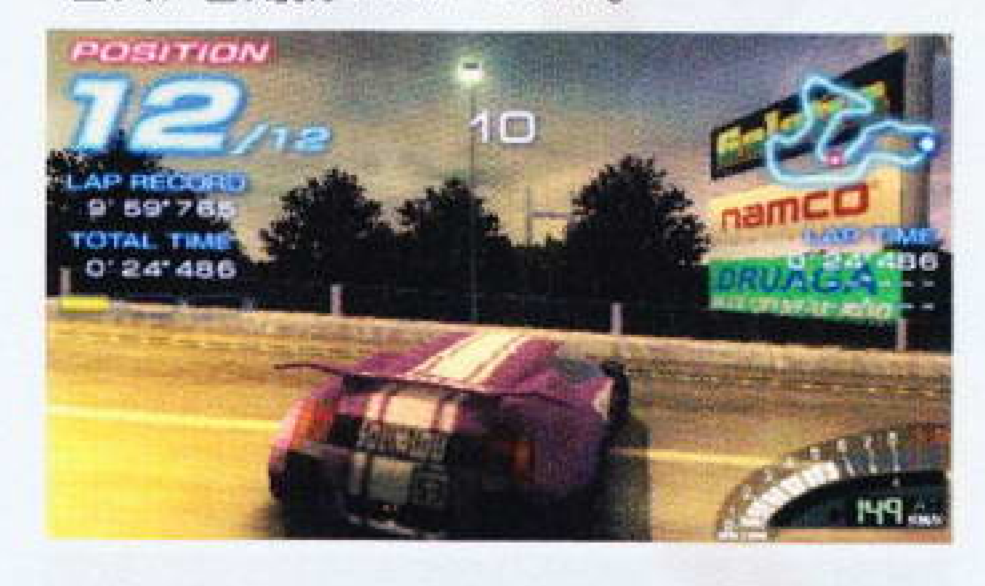
菜单说明

ツアーを選ぶ	选择游戏内置的旅程进行挑战。
おまかせツアー	在设定好游戏时间和使用的赛车后，电脑会根据你的时间制定一次旅途。
プライズを見る	查看通过旅程后获得的隐藏影像。
イントロダクション	查看游戏介绍影像。



街机模式(ARCADE)

相当随意的游戏模式，你可以选择自己喜欢的赛道和赛车来进行赛车。此模式的一大特色是要求你在限定的时间内达到一定的名次，否则就GAME OVER。



对决模式(DUEL)

选择自己喜欢的赛道和赛车来和电脑进行对决。此模式中电脑的水平十分强劲，想要获胜得有一定的水平。

生存模式(SURVIVAL)

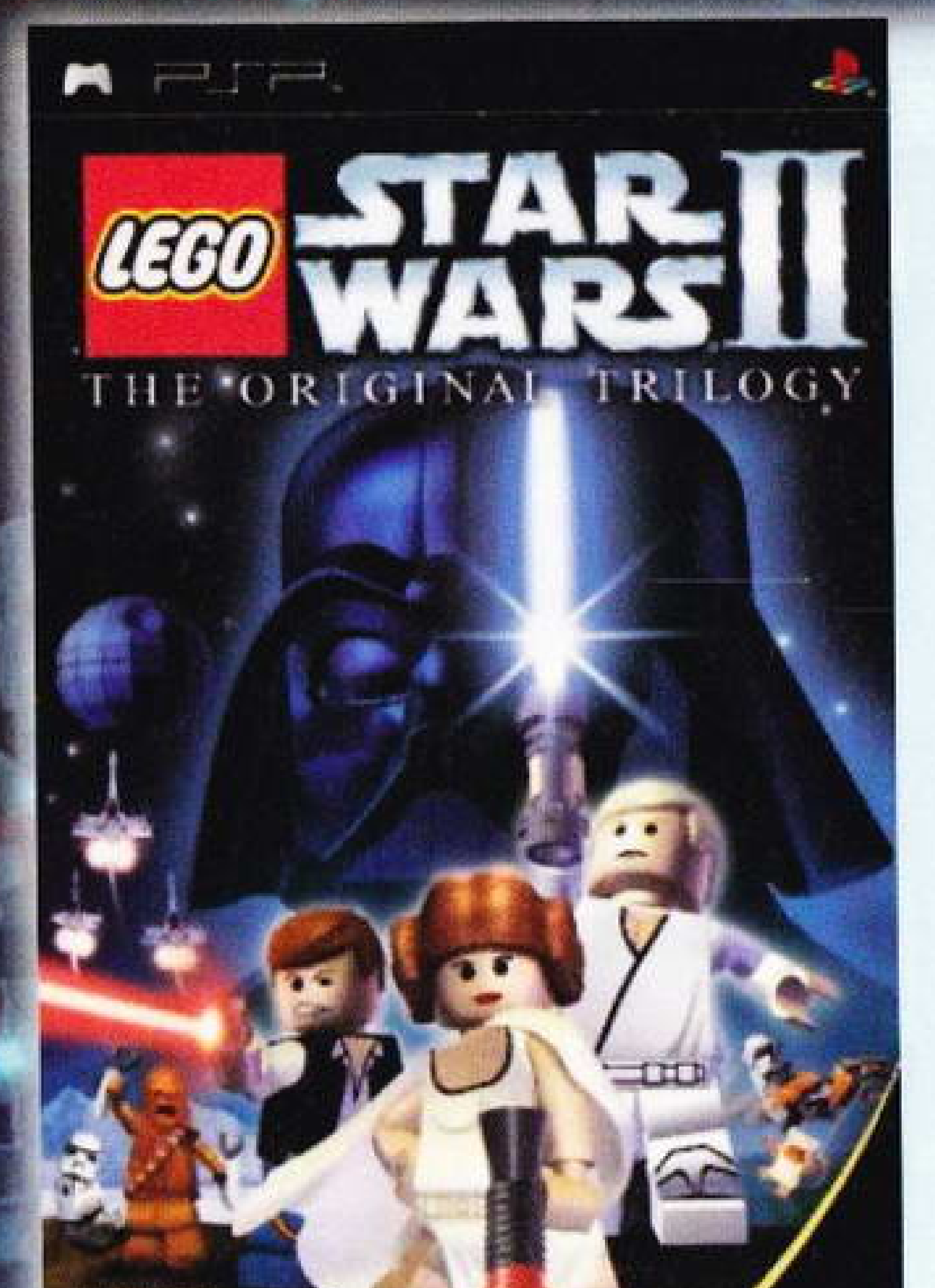
选择好赛道和赛车后由包含玩家在内的四辆赛车进行比试，每跑过一圈，最后一名的赛车将被淘汰，最后生存下来的只有第一名。

◀ 屏幕中上的数字就是限定的时间，只有在达到一定名次或是过了一圈后数字才会增加。

RADGE RACERS 2 种类繁多的赛车



本作中的车辆种类十分多，从初代的《山脊赛车》到《山脊赛车4》中的跑车都会在游戏中出现。相比前作，本作中增加了一些新的赛车，不过基本的六个等级共54辆赛车的样子并没有改变。不过游戏新增了两个特殊(SPECIAL)等级的赛车，而前代中的特殊赛车在本作中的外形也变得不一样了。这些风格各异的赛车的性能十分不错，想要收集齐就要通过世界之旅中的关卡。特殊赛车和隐藏影像可说是游戏中最具挑战性的要素了，各位玩家，努力吧！



文 马修

"《星球大战》系列"的电影已经划上了句号，而相关的游戏还有推出，除了正统的作品，还有大头积木版的"《乐高星球大战》系列"，本次的续作《原创三部曲》再次跨平台推出，下面就为大家介绍本作的PSP版。

乐高星球大战II 原创三步曲

LEGO Star Wars II:The Original Trilogy

◆LucasArts/Traveller's Tales◆ACT◆2006年9月12日◆美版
◆1－2人◆128KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：10岁以上

PSP

指令选项

标题菜单画面	
New Game	开始新游戏
Load Game	读取存档
Option	设置选项
Trailers	宣传片



游戏中暂停选项	
Resume	回到游戏。
Options	设置选项。
Extras	特别选项，把在商店里给角色买了面具等戴上或摘下等。
Mos Eisley Cantina	退出游戏，回到莫斯艾斯里酒吧。

酒吧中暂停选项	
Resume	回到游戏。
Options	设置选项。
Extras	额外物品选项，开启或关闭在商店里买的特殊道具。
Wireless-Lobby	无线通信选项。
Quit	退出游戏，回到标题画面。

操作

选项命令操作	
×	决定
○	退出

一般关卡	
□	攻击
○	使用特殊技能/开启开关/拼装
×	跳跃/跳下兵器或坐骑
△	角色切换/乘降兵器或坐骑
START	暂停游戏



▲连机器人都戴上了猥琐的面具……



飞行射击关卡	
□	攻击
○	特殊攻击
×	翻转飞行
→/←+×	侧翻转飞行
START	暂停游戏



莫斯艾斯里酒吧

原作中的莫斯艾斯里太空站的酒吧在游戏中起着“大本营”的重要作用，背景音乐是Cantina Band乐队演奏的那首怪异的酒吧曲。酒吧的桌边凳子可以打碎取得钱，墙壁上的灯也可以用原力使其落下钱来。

吧台可以买东西，战斗中和基地里搞破坏得到的钱在这里可以派上用场，可以在大厅吧台购买已经解锁的商品（人物形象及额外物品等），左上显示着游戏时间和完成度。吧台左边是联机的地方，右边就是自己设定原创形象的地方，这里可以用你收集到的人物模型来自己拼一个角色。大家要注意，攻击同伴的话让同伴发火，他足可以把你打碎……



大厅周围有三个大房间，分别是游戏收录的原作的三部曲，即《星球大战Ⅳ 新的希望》、《星球大战Ⅴ 帝国反击战》、《星球大战Ⅵ 绝地大反击》，这些大房间里还有各个章节。只要以前将这些关卡章节解锁，就可以随时进入，并可以选择“故事模式”（Story）/“重玩故事模式”（Replay Story）”、“自由模式”（Free Play）以及挑战模式（Challenge）。

用乐高积木来重现波澜壮阔的银河传说！

星球大战Ⅳ 新的希望

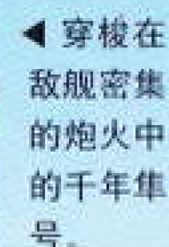


▶达斯·维达VS奥比万。

◀炸毁死星的雅汶战役。

星球大战Ⅴ 帝国反击战





◀穿梭在敌舰密集的炮火中的千年隼号。

▶霍斯战役中，帝国军出动的大型步行战车AT-AT。

星球大战Ⅵ 绝地大反击



▲《Ⅵ》中让银河帝国成为历史的恩多战役。



▲C-3PO歪打正着地被伊沃克人当成了神。

而在《Ⅳ》和《Ⅴ》中间，还有一个《前传》的房间，分别为“前传Ⅰ 达斯·摩”（Episode Ⅰ：DARHE MAUL）、“前传Ⅱ 杜库伯爵”（Episode Ⅱ：COUNT DOOKU）和“前传Ⅲ 达斯·维达”（Episode Ⅲ：DARTH VADER），分别取自《星战前传Ⅰ 魅影危机》、《星战前传Ⅱ 克隆人的威胁》和《星战前传Ⅲ 西斯的反击》的决战，分别去对决达斯·摩、杜酷伯爵和已经成为达斯·维达的阿纳金。


▲魁刚·金与奥比万合战使用双刃光剑的达斯·摩。


▲实力不济的阿纳金被杜库伯爵斩去了右手。


▲《前传 III》的经典对决，奥比万VS堕入黑暗的阿纳金。

角色切换与解谜

游戏中，最少有两名角色共同冒险，在故事模式中，所有加入队伍的同伴都会出现在屏幕中，并会参与多人合作的解谜及战斗，非常热闹。而在自由模式中，除了可以按△键实现角色切换，还可以通过按L/R键进行职业的切换。

欧美游戏的解谜从来都是一大重点，与人物切换对应的就是活用各个人物的不同能力，本作的解谜亦是如此，有些开关需要特定的角色（或职业）来开启，如有些门上会有R2-D2、波逊（Boushh）、赏金猎人（Bounty Hunters）、帝国突击队员等角色的头像，就需要对应的角色或让角色伪装成对应的角色来开启。而且一些角色有其专门的技能，如绝地武士有原力、二段跳和高跳，波逊可以投炸弹，R2-D2可以较长距离地飞行。需要注意的是，很多门在故事模式中是无法正常进入的，一些谜题在游戏中需要在自由模式中切换为其他角色才能进去。



▲游戏中共有116个角色职业可以选择（包括两个原创角色），努力收集吧。


▲伊罗木人可以爬进低矮的小门。

游戏心得

1.乘上战车或座骑后，按△从步行战车（或座骑）跳下的时会跳得很高，利用这点，角色就能靠战车或座骑跳到更高的地方。

2.一些光剑砍不了的东西可以用枪打爆。如1-3关尽头右边酒吧门口的把机器人阻挡在外的光墙的四个发射器，就可以用卢克的枪打坏。

3.被箱子堵住的门，近射无效时可以试试远射。

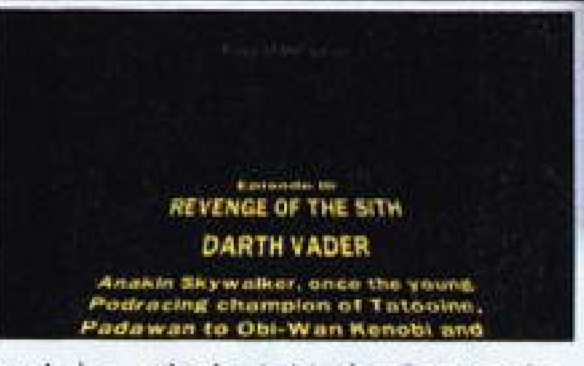
4.如果戴上帝国士兵的帽子，可以避免和帝国军的战斗，但开枪或整理地面物品时会被发现。

5.最重要的一点，就是游戏没有Game Over的设定，血格空了大不了扣点钱，钱扣光了再被打死也会继续复活，因此大家尽管轻轻松松地玩就是了。





前传简介



进入《前传》的关卡前会有三个选项，分别为故事模式(Story)/“重玩故事模式”(Replay Story)”、自由模式(Free Play)和离开(The Story SO Far)。虽然关卡流程不长且为单一章节，但对手都极其强悍，因此这里就把前传部分的要点简单和大家说一下。另外提一句，和BOSS的战斗是光剑与光剑的对决，一般是在对方连续攻击时按住□防住对方的攻击，待对方一套攻击结束后再反击，跳斩和二段跳后按□的对地重攻击也是非常有效的攻击方法。

前传Ⅰ 达斯·摩 (Episode Ⅰ:DARHE MAUL)



要点1

一开始隔着深沟战斗，要用光剑把战斗机器人的光弹打回去以干掉对面的机器人，把机器人都消灭后，达斯·摩开始用原力向我方投掷重物，按住○待重物接近后，就可以把重体扔回去砸向达斯·摩，然后机器人再出来，干掉机器人后达斯·摩再扔重物，然后再按住○将重物扔回……如此三次，达斯·摩就落荒逃跑。

要点2

第三场景，达斯·摩离开后，左右边出现机器人，只要把传令机器人打掉，这一端就不会再出现机器人。之后两个毁灭者机器人有光线防护罩，需要跳过去用剑砍。周围四个光柱可以将人浮起，不用担心掉下去。

要点3

第四场景，用原力拉下一个开关后要按住○不放，等待同伴将另一个开关拉下，才可以消除光墙。和达斯·摩战斗时受一定伤害后他会故技重施再扔东西，按住○不放就可以继续将东西扔回去攻击他。

前传Ⅱ 杜库伯爵 (Episode Ⅱ:COUNT DOOKU)

要点

和杜库伯爵对决伤他一些血后，他就会飞快地攻击，这时要尽量靠近他，将他逼到重物中，他也会用原力搬运重物砸主角，这时也是按住○不放将重物再扔回去。发生剧情后，杜库伯爵开始用强大的原力牵制攻击对手，这时按△切换角色，就可以去攻击释放原力的杜库伯爵。



▲杜库伯爵是非常厉害的对手。

前传Ⅲ 达斯·维达 (Episode Ⅲ:DARTH VADER)

要点1

第二场景有时间限制，限制时间到0会被判失败而重打该场景。不过这个场景的钱很多，想敛财的话即使失败也值，出口在右侧，要两人齐用原力开启开关才可以。



▲就从这里逃生。

要点2

第四场景，要跳到一个架子上，一路跳到顶，然后跳到附近的石头上。然后就进入了战斗。



文 猫冢
编 LIKY

时隔一年，可爱的“和田咚”与“和田锵”又重新回到了PSP上，玩家们又能随时随地享受热血太鼓演奏了。这次他们除了给我们带来了全新的歌曲以外，还给我们带来了新的迷你游戏以及新增的故事模式。除了清新的游戏画面，动听的音乐旋律，这一次的太鼓之达人又将带给我们怎样的乐趣呢？

太鼓之达人 携带版2
太鼓の达人 ぽーたぶる2
◆NBGI◆MUG◆2006年9月7日◆日版
◆1～4人◆420KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

享受掌上的咚！锵！无论何时何地你都是太鼓的达人！

“《太鼓》系列”推出至今已有十几作之多，作为众多音乐游戏中操作最为简单的作品，深受到玩家的喜爱。《太鼓之达人 携带版2》作为系列在PSP上推出的第二作共收录了62首音乐，除以前的经典音乐以外，游戏还重新收录了40多首全新的曲目。本作中还新推出了对话模式(おはなしモード)，在此模式下玩家需要根据剧情要求来完成任务演奏。



基本操作

虽说本作的操作非常简单，但为了大家能更快上手享受本作的乐趣，我们就在这里简单地为大家介绍一下太鼓的演奏方式。



演奏曲目时的操作

咚



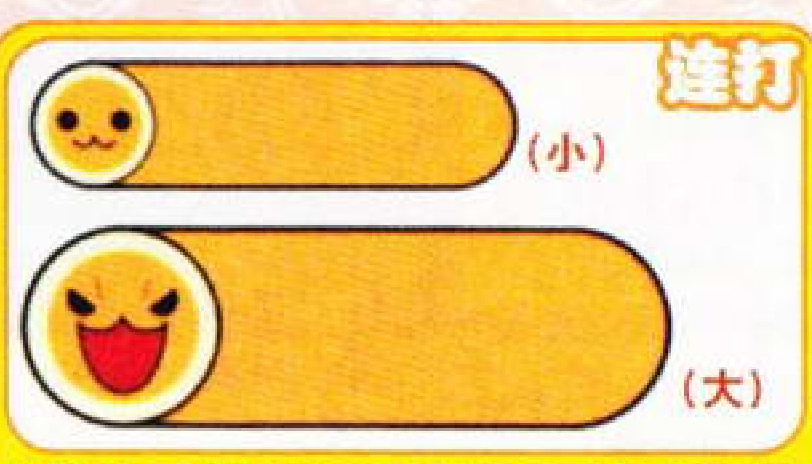
这个表示要敲打画面上的红色鼓点，咚(小)可以任意敲打“咚(左)”或者“咚(右)”，咚(大)则需要同时敲击下“咚(左)”与“咚(右)”才能获得高分。

锵



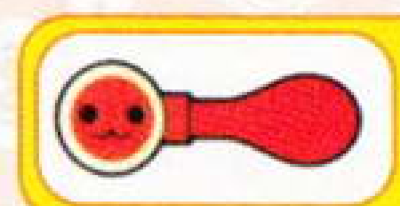
这个表示要敲打画面上的蓝色鼓点，锵(小)可以任意敲打“锵(左)”或者“锵(右)”，锵(大)则需要同时敲击下“锵(左)”与“锵(右)”才能获得高分。

连打



这个表示要连续敲打画面上的黄色鼓点，连打“咚(左)”、“咚(右)”、“锵(左)”、“锵(右)”中的任意一键都可。

气球音符



需要根据气球显示的敲打次数连续敲打“咚(左)”或者“咚(右)”直至气球破裂。

铃铛音符



看见此标记出现时则需要拼命摇动滑杆直至画面中的神社门打开才能获得额外加分。



上面我们给大家介绍了游戏的操作系统，下面就来为大家详细说明一下游戏的几个主要模式。

演奏模式(演奏ゲーム)

这里便是游戏的主要部分——演奏模式，玩家可以在这里任意选择自己所想要演奏的歌曲。游戏初始为玩家提供57首可供演奏的曲目，分为3种难度模式，从简单到难分别为梅、竹、松，在歌曲选择画面下按↑、↓键便可切换游戏的难度。随着游戏的进行，玩家的等级不断地提升后，还将陆续出现新的歌曲以及最高难度的鬼模式。为了推陈出新，游戏还在演奏模式下新增了咚子模式(どん子モード)，同样在歌曲选择画面下，按下START后选择“咚子”模式(どん子モード)即可切换。选择此模式后演奏画面中提示图标就不再是“咚”、“锵”两兄弟了，而是变成了“咚子”妹妹。在歌曲选择画面下玩家还可以通过按下SELECT键切换“机械咚”的自动演奏模式，这个模式下的曲目全部由机器自动完成演奏，想要先熟悉乐曲鼓点的玩家不妨先到这里看看。



▲超强的“机器咚”的演奏，没有一点失误，不愧是机械演奏的啊！

迷你游戏(ミニゲーム)



系列一贯的迷你游戏部分，每一作都会收录几个不同的迷你小游戏，非常得有趣，演奏模式玩累了就到这里来感受一下轻松的小游戏。本作共收录了4个迷你游戏分别是纸飞机、堆积木、吃蛋糕和心跳气球。

纸飞机



让"咚"乘坐纸飞机遨游世界。玩家需要通过L键和R键操纵纸飞机载着"咚"在限定时间飞到最远，L键是让纸飞机向上飞行，R键则是使纸飞机向下滑行，在飞行过程中要躲过空中的障碍物，每撞上一次就会被扣去5秒的时间，途中有时钟可补充时间，还有气流圈可使纸飞机加速。

堆积木

把同伴们堆积起来成一座长长的塔。这里需要把PSP竖起来玩，按←键是将伙伴放下，在这个迷你游戏中如何才能保持平衡显得非常重要，一不小心就会导致全盘崩局。这个小游戏没有时间限制，不过花费的时间越短得到的分数越高，努力把同伴们堆到月球上去吧。



▲竖起来玩感觉很有创意。

吃蛋糕

找出小花和咚子做的美味蛋糕。小花和咚子制作了美味的蛋糕给"咚"吃，不过小鸡们却来捣乱，美味的蛋糕就藏在小鸡们手中的餐盘中，准确记住蛋糕的位置后，在小鸡们把盘子丢到"咚"面前时，就可以按 选择吃掉或是按 丢掉。吃到拖鞋或是随意丢弃了美味的蛋糕可是不好的哦。



心跳气球



▲小小的气球也能造型出很多可爱的娃娃，佩服乌龟的手艺。

乌龟的心跳气球大制作。在这个迷你游戏中乌龟会为大家制作心跳气球，每一位顾客都会有不同的需求，根据画面的提示来作出可爱的气球娃娃吧，不过速度过慢或者按键错误过多都会使顾客不耐烦地走掉哦。

对话模式（おはなしモード）

本作新增的故事剧情模式，在此模式下，玩家扮演"和田咚"与"和田锵"用演奏的方式为身边的朋友们排忧解难。

故事发生在一天下午，"咚"、"锵"两兄弟正在屋中午睡。此时窗外传来了一阵动听的钢琴声吵醒了睡梦中两兄弟，于是兄弟俩决定出去寻找声音的来源。跟着声音来到了邻居小花家的门口后得知原来之前的钢琴声是小花演奏的，小花正在为一星期后的钢琴演奏发表会做练习。看到如此认真在练习的小花，兄弟俩决定要帮小花的演奏会增加人气，于是他们决定召集伙伴们一起在小花的演奏会上演出。召集伙伴的方法很简单，大部分伙伴只需要按照他们的要求演奏他们想听曲子或者回答一些问题他们便会欣然加入，不过也有要求你帮他们做一些事情后才加入的伙伴。一共有7天的时间，尽自己全力多召集一些伙伴吧。



▲小花的钢琴演奏会。

在完成了一次主剧情后，再次进入时就会看见故事模式下的分支剧情，完成每一个分支剧情会得到一张新的纪念图片，一共有8张图片。



▲原来之前的钢琴声是小花演奏的啊！



▲两兄弟为了演奏会到处去邀约同伴。


▲只要演奏曲子伙伴便会加入？简单，看我的！



▲什么？还要回答问题……不会日文的朋友可要苦手了。



▲好不容易召集了伙伴来与小花一起演出，小花却生气了？为什么呢？



▲不过最后大家还是协助小花完成了演奏会。

多人娱乐

《太鼓之达人》算是PSP上为数不多的几款可以享受1卡多人娱乐的游戏之一，最多支持4人同时联机。游戏中一共有3种多人娱乐的方式，下面我将为大家一一做介绍。

一机两人娱乐

如果只有一台PSP却又想和身边的朋友一起分享《太鼓之达人》的乐趣怎么办？不用担心，制作商为了照顾这样的玩家也专门设计了一机两人一同娱乐的部分。你只需要进到游戏的演奏模式，在歌曲选择画面下按START进入选项画面，之后选择“2人でどんかつ”即可，之后再进入想要演奏的曲目就会看见游戏画面分成了上、下部分。用右边的十字键与L键操作的玩家使用上屏，使用左边的按键操纵的玩家则需要观看下屏。这样你就可以和身边的朋友一起享受游戏了。

多机一卡娱乐

想和几个拥有PSP却又没有游戏的朋友一起玩太鼓之达人吗？没问题，你们之中只需要有一人拥有游戏既可。只需要有游戏的那一人进入游戏的通信模式(通信モード)，然后选择演奏游戏(演奏ゲーム)，之后再选择游戏分享(ゲームシェアリング)便可以把游戏资料发送给没有游戏的朋友了。没有游戏的朋友只用在主机的操作画面下选择游戏分享既可，之后便可以大家一同娱乐了。

多机多卡同娱乐

拥有多台PSP与多盘游戏情况下，还是使用这个最为方便，既可以省去一卡多机情况下联机传送资料的时间，还不用两人一起拥挤在一台机子上，而且除了可以一起演奏乐曲以外，还可以一起玩迷你游戏。在多机多卡的情况下只需要两人同时选择通信模式(通信モード)；再选择演奏游戏或迷你游戏；之后由一人选择“部屋を作る”，剩下的人选择“部屋を探す”既可。

文 米格



从GBC、GBA一路走来的掌机玩家们应该都接触过《游戏王》这个庞大的系列作品吧。凭借连载动漫的人气及卡牌系统的完备，10年间已经形成一个不小的FANS群体。2005年11月7日，Konami公司正式公布《游戏王GX》新作登陆PSP这一震撼人心的消息，经过漫长等待期盼而来的作品究竟能否延续系列的经典？下面就让我们一同来分享这款游戏的乐趣吧！

游戏王对战怪兽GX 卡牌力量
游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース
◆Konami◆TAB◆2006年9月14日◆日版
◆1～2人◆288KB◆706M◆4980日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

游戏特色



与去年10月份推出的GBA版相同，本作同样以初代游戏王续篇《游戏王GX》为背景展开剧情，收录了至POTD、SD9为止的强力卡片，数量共计2443张，而且依旧延用OCG标准，受到广大OCG粉丝的青睐。

不过与前作相比，本作借助PSP强大的机能，将游戏的质量提高到一个全新的高度。对决回合中卡通渲染的CG动画及语音演出大大加强了游戏的代入感，还有出卡时每张卡片的特写让对决过程更加真实，个别经典卡片怪兽在召唤时还会有特殊CG动画，更让原作FANS欣喜若狂。战斗中虽然没有如同NDS版实体形象的怪物打斗，但是不同属性的怪兽攻击会以相应效果反映到角色身上的设定，令整个战斗更加紧张刺激。游戏还真实再现了对决学园的校园生活，流程上按照时间推移，让你仿佛真的身在学园之中，再加上游戏必须不断与剧情主要人物培养好感度，丰富的登场人物几乎都能够进行对决，完全再现了"游戏王GX"的精彩世界。

值得一提的是本作副标题"卡牌力量"其实代表了一种对决模式——卡牌对决，在这种模式下玩家必须和自己的拍档轮流出卡配合作战，这在游戏的第2部和第3部将会大量采用，而且整个第1部的目标也是在为后面两部寻找合作拍档。

主菜单介绍



故事模式(ストーリーモード)

共分为3部，分别代表游戏的三个时间段，必须依次攻克。

自由对决(フリーデュエル)

与剧情模式中战斗过的角色进行自由对决，并且有普通对决和卡牌对决两种模式可供选择。

卡组菜单(デッキメニュー)

分为卡组编辑(デッキ编集)及卡组存档管理

（レシピビューアー），详细说明见下文。

资料库（データベース）

デュエリスと名鉴：查看故事模式中所遇到的决斗者们，共分3类人物。



最右侧三项分别为对决胜利、失败和平手局数。

三个图标分别表示是否成为拍档（第1部达成）、是否赢得卡牌力量大赛冠军（第2部达成）、是否完成三幻魔封印（第3部达成）

カードアルバム：卡片相册，可以查看卡片收集的完成度及卡片详细说明。

チュートリアル：教学演示，分为对决篇（デュエル编）和卡组编辑篇（デッキ编集编）。

デュエル番付：对决得分统计。

禁止·制限カードリスト：禁止、限制、准限制卡片列表。

游戏王サイトへ行く：通过PSP访问官方网站。

ダウンロードデータ：下载数据管理。

通信模式（通信もーど）

联机对决，支持自由对决中的两种模式。

选项（オプション）

教学演示（チュートリアル）：是否开启游戏中的提示说明。

游戏信息表示速度（メッセージ表示速度）：调节游戏中文字显示速度。

声音设定（サウンド设定）：调节语音、背景音乐、音效的大小。

对决表示设定（デュエル表示设定）：调节卡片动画速度、对决演出、卡片发动确认和自动接牌。

数据存储（データセーブ）

在自由对决及卡组编辑后进行存档。

流程解说

专门培养对决者的学校对决学园（デュエルアカデミア）在全校范围举办卡牌力量对决大会，规则是2人一组的卡牌对决（タッグデュエル），为此，学生们为了获得优胜，在岛上四处奔走着寻找拍档，我也就在这一天转学进入了对决学园……



第1部 寻找拍档

5月1日



刚刚来到这所专门教育对决者（デュエリスト）的最高学府，就受到了鲛岛校长的热情欢迎。在他的介绍下了解到这里的每一位学生都以成为决斗王为目标不断学习不断努力着，并且在3个月后，还将有一场全校第一隆重的卡牌决斗大会举办。因此，现在就快去和大家培养感情，找寻属于自己的卡牌力量，与拍档一同参加这最为激动人心的盛会吧！听完校长的一番介绍，我怀着热血沸腾的心情离开了校长室。

一番简单的操作说明后，返回大地图，并再次选择地图中间的“决斗学园”（デュエルアカデミア），地图菜单中选择“教室”，进门后就会见到克洛诺斯（クラノス）老师了。又是一阵寒暄，老师开始自报姓名，他的全名原来叫做克洛诺斯·迪·美蒂奇（クロノス·デ·メディチ），是决战实技最高责任者，自夸是一位很伟大的人物。说着说着，就见游城十代和丸藤翔两人吵吵闹闹地掺和了进来。克洛诺斯老师接着介绍说上课是从月耀日（周一）到土耀日（周六），每天早晨8点开始，绝对不能迟到哦。现在是7点30分，还



有半个小时开始上课，还是先和同学们熟悉一下吧。游戏中接近每个人物时屏幕下方都会有人物名称、卡组以及对决胜败平数目，2周目再开时后面一颗心形标志的则表示已经成为拍档。

Hint1 基础操作说明

方向键	移动，不过建议使用滑杆。
滑杆	同上，由于游戏采用斜45度视角，因此滑杆移动比较准确。
△键	当下方有角色提示时按下可直接对话，而头上有图标则表示有特定行动可以发动，比如在宿舍床边可以让时间快进，在书桌电脑边可以查看电脑资料(与主菜单中的资料库作用相同)。
○键	操作菜单，除了主动作外，还有对决(デュエル)、道具(アイテム)、PDA、大地图(マップへ)几个动作。
×键	快速跑动。
□键	顶级菜单(トップメニュー)，可以选择卡组菜单(デッキメニュー)、查看状态(ステータス)、接收信件(メール)、日程表(スケジュール)、选项(オプション)以及游戏终了(ゲーム终了)。
L键	隐藏对话框。
R键	组合动作键。
R+△	与当前人物进行对决。
R+○	与当前人物对话。
R+×	快速返回大地图。
R+□	进入物品菜单，可以向当前人物赠送礼品。

Hint2 地图

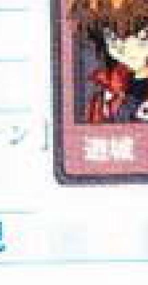
本作地图涵盖了整个南方小岛，并且PSP版还特意制作了随天气变化的斜45度3D场景，不论在风格还是音效上，都下了一番功夫。地图上还会用头像标示主要角色及剧情人物的当前位置，细致程度可是GBA版无法比拟的。



1.火山
2.岸壁
3.奥斯里斯·红 宿舍区(レッド寮)
4.拉·黄 宿舍区(イエロー寮)
5.港口(港)
6.奥比利斯克·蓝 男子宿舍区(ブルー男子寮)
7.奥比利斯克·蓝 女子宿舍区(ブルー女子寮)
8.海边(浜边)
9.森林(森)
10.废弃的宿舍(废寮)
11.研究所：5月15日出现
12.特设决胜会场：8月1日出现
13.决斗学园(デュエルアカデミア)：包括正门前、教室、购买、对决场和校长室
14.存档点(セーブポイント)按△键快速移动到存档点

Hint3 主要人物介绍

游戏主线剧情共有7位主要人物，玩家需要不断与他们交流、对决、赠送礼物来提高好感度，最终成为对决的拍挡。



游城 十代　最初出现
听到精灵之声，天才的主人公。
所属等级　奥斯里斯·红
初期卡组　ヒーロー参上
好感度最高奖励　「ミラクル·フュージョン」



丸藤 翔　最初出现
有点不可靠的小弟弟。
所属等级　奥斯里斯·红
初期卡组　めばえたこころ
好感度最高奖励　「スチームジャイロイド」



前田 隼人　最初出现
直率，总是失败的人。
所属等级　奥斯里斯·红
初期卡组　大自然の力
好感度最高奖励　「酔いどれタイガー」×3「镜子一本」×3



天上院 明日香　最初出现
决斗学园一流之女王。
所属等级　奥比利斯克·蓝
初期卡组　开演する舞台
好感度最高奖励　「サイバー·ブレイダー」



万丈目 准　最初出现
精英队伍的领导者。
所属等级　奥斯里斯·红/奥比利斯克·蓝
初期卡组　五重合体！ VWXYZ
好感度最高奖励　「おジャマジック」



三沢 大地　最初出现
操纵6种属性的数字理论男。
所属等级　拉·黄
初期卡组　动かざる地
好感度最高奖励　「リトマスの死の剑士」×3「リトマスの死仪式」×3



丸藤 亮　最初出现
有帝王之称的男子。
所属等级　奥比利斯克·蓝
初期卡组　究极の机械龙
好感度最高奖励　「パワー·ボンド」

与众人一番寒暄后再次回到最后一排找克洛诺斯老师，就可以正式开始上课了。游戏中每天的课程，实际上就是从头来告诉没有接触过《游戏王》卡牌战斗的玩家如何进行游戏，并随着游戏的深入来介绍一些高级技巧，这样详细的教程在历代游戏中都是不多见的，也就大大提高了游戏的上手性。第一天的课程其实就是先来教你如何进行一场简单的对决。对决的对手是做事马虎的丸藤翔。克洛诺斯老师细致地进行每一步对决的教学，并且在这个过程中还会提出一些简单的小问题来考验玩家(第一问答案选第1项，第二问答案选第二项)。听完一番讲解之后，剩下基本上就是“屠杀”了。一番简单演示结束后，今天的课程也就完成了。



放课后在帅气的大德寺先生(炼金术课程教师，并且是奥斯里斯·红宿舍区的管理人)带领下，终于回到了今后朝夕生活的宿舍。刚一到就遇上了法拉奥(ファラオ)这只学园偶像大胖猫，平时带着它和同学们谈话可是会提高好感度的哦。我被安排到了204房间，稍微打点一下就到了晚饭时间。这里晚饭是在下午7点开始，饭堂就在宿舍区一层最右侧。想在这里活下去吃饭可一定要抓紧时间，所以还是快点奔赴食堂吧。食堂里大德寺又一次将我介绍给了宿舍的朋友，并要求我向大家打招呼。由于游戏中加入好感度系统，因此打招呼的方式不同，则会导致主要角色对你的好感不同。这里选择第一种精神的打招呼(元气に挨拶)就会提高十代、翔和隼人的好感度。之后跟着十代、翔和隼人回到宿，忙了一天还是早点休息迎接明天的新生活吧。

Hint4 战斗操作解说

方向键	移动光标
滑杆	滚动左下角卡牌介绍文字
△键	显示菜单，包括切换战斗阶段、选项、帮助
○键	确定/卡牌操作
×键	切换战斗阶段/跳过动画/取消
L键	组合动作键，可以快速移动光标
R键	快速切换手中卡牌与场景
Select键	显示/隐藏卡片数目
Start键	对决帮助

5月2日



经过一晚的休息，第二天5点45分就醒来了。挣开眼首先看到的是我们的肥猫偶像，上去摸摸它，只要摸对地方，就可以带它四处去骗取好感度了。不过肥猫不是每次都会在自己的房间出现，每天的位置都是随机的，有时需要耐心寻找。走到房间里靠近床的位置会出现时钟图标，这时按△键就可以快速跳转时间或结束一天的内容；靠近电脑会显示图书图标，这时按△键就会进入资料库。看看时间距离上课还早，只要8点赶到教室就没有问题了，继续四处走走、多交一些朋友吧！

Hint5 养成系统介绍

本作第1部的目标并不在于挑战BOSS，而是要培养与主要角色间的友好度，最终成为在第2部、第3部中与BOSS对抗的生死拍档，因此第1部中最为突出的就是接近恋爱AVG游戏的友好度培养系统。一周目中玩家必须不断与各位主要角色聊天、对决，甚至从学园的商店购买礼物赠送给对方，以博得“某人的欢心”，从而在8月1日前顺利成为拍档。随着每天时间的推移，只要与主要人物在不同的地点见面，就可以进行聊天，通过选择合适的选项提高好感度。戴上肥猫偶像后好感度提高成功机率更高。游戏二周目开始还可以与各种杂鱼角色以及其他特殊人物成为拍档，不过想要同一些人物成为拍档可是需要特殊条件的，这些会放在今后的研究中为大家介绍。

大致把地图上能去的地方都走了一遭后，8点准时来到了教室。如果来早了就直接和教室后面的木叶孝三先生对话，选择“はい”就可以开始上课了。如果迟到则会被4位老师堵在外面不让入内，并且算缺席一次。续第一天讲解了如何召唤怪兽及简单的攻击方法后，今天的教学要继续学习如何进入守备状态。这次和前田分到一组进行教学演示，并由我来做攻方。本次的提问第一次选第2项，第二次选第1项即可(反复试验也无妨)。剩下的则是一些守备重要性的理论介绍和守备卡“反转召唤”变成攻击状态的操作介绍。讲解完这些后今天的课程就算结束了。下课后克洛诺斯还送给学生们三张卡片作为奖励，赶快按□键打开PDA来将卡片装备起来吧。

Hint6 时间制说明

游戏中虽然有时间的概念，但并没有采用真实时间制，而是根据不同的事件来消耗时间。比如上课就是从上午8点到下午3点45分，每次从一个场景返回到大地图需要花费15分钟。但奇怪的是游戏中对决、对话、存档、购买物品等等都不需要消耗时间，这样的好处自然是大大丰富了游戏的自由度，尤其本作中人物众多，而且几乎与每位人物都可以进行卡片对决，没有时间限制、随时随地都可以享受自由对决的乐趣。

Hint7 卡组编辑说明



获得卡片后，卡片是不会被自动配置到当前使用卡组内的，因此我们就需要按□键打开PDA，选择第一项的卡组菜单(デッキメニュー)→卡组编辑(デッキ编集)来进行卡组管理。卡片右侧的三个数字分别表示携带卡组、サイド卡组以及备用卡组内包含当前卡片的数目。

方向键	移动光标。
滑杆	滚动左下角卡牌介绍文字。
△键	卡组编辑菜单，包括卡片详情、卡片标签、检索菜单、卡组存档菜单、画面显示变更、重置搜索结果列表、取消上一次移动操作。
○键	确定。
×键	取消。
L键	组合动作键，配合△键和×键翻动一个排序方式的关键字，配合□键和○键进行翻页
R键	组合动作键。
R+△	选择搜索条件。
R+○	快速移动卡片。
R+×	为当前卡片加标签。
R+□	选择排序条件。
Select键	切换显示模式
Start键	显示帮助

今天放学已经是下午4点了，走上讲台碰到了泽中老师，和他聊天后才知道还有学园对决推奖者奖励，换句话说，每天进行的对决越多，就越有可能得到这个奖励。于是我二话不说，开始与四处的NPC们展开卡片对决。不过由于自己也是刚刚出道，加上初始卡组也实在不怎么有威力，所以也就只能在教室、奥斯里斯·红宿舍区找些同等级的人进行对决，一点点积累经验。每次对决完成后都能获得DP奖励，DP在这个游戏中就相当于金钱，初期的时候还是多多努力，多多赚钱为好。7点赶回宿舍区，在晚餐会上先聊天培养感情，之后又大战几个回合，玩累了以后上楼立即倒头大睡。

Hint8 对决奖励

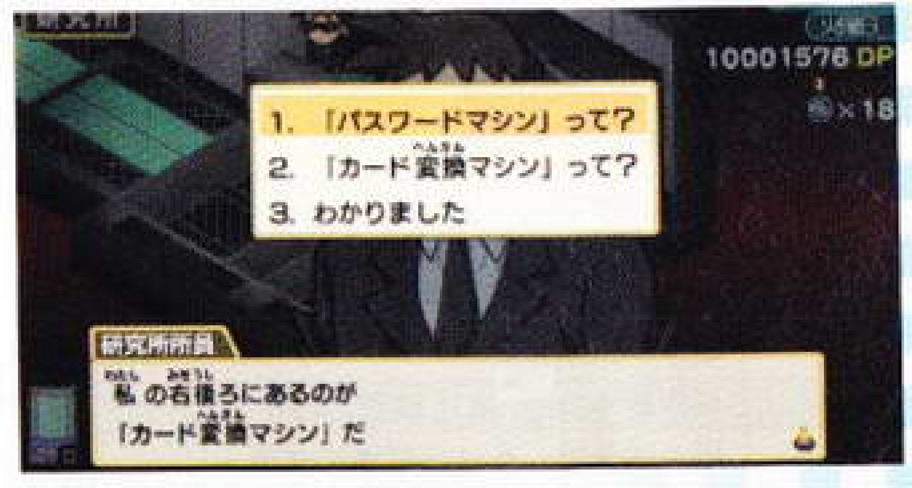
在游戏中进行卡片对决，会根据玩家的水平获得DP(对决点)值奖励。初期10至15回合一局很容易就能获得600个DP值。DP值在游戏中最大的作用就是购买东西，可以用来买新的卡包、多罗包(ドローパン)等等，而多罗包又可以用来赠送给好友提高好感度，不错的多罗包可会换来不错的卡片哦。另外校长每天还会选出一位对决推奖者，如果你有幸获得，那么就会收到一封校长的来信，拿着这封信去见教室讲台上的泽中老师，就可以获得DP奖励了。但记住，奖励一定要在收信当日进行兑换，否则过期无效。

5月3日

今天早上起来居然没有遇到肥猫，可惜可惜。结果一个人四处乱窜，终于上课迟到了……早上最大的发现莫过于学园的商店(购买)，里面的塞伊珂(セイコ)小姐和托迈(トメ)大婶都非常热情。进门的地方可以买到多罗包，50DP一个，自己随机抽取。买来的多罗包可以送给好友或是自己享用，按R+□键叫出物品菜单，第一个子页面就是多罗包了，选择后第一项是赠送，第二项是自己食用。其实多罗包是这一类食品的总称，至于你抽中的是哪一样，还要看自己运气如何了。听说学园养着一只黄金鸡，它产下的金蛋包可是极品！里面的商店经营的是卡包生意，要注意灰色的卡包都是处在卖空状态的，右下角标识的是每包中含有的卡片数量、售价以及这个卡包玩家的收集完成度，购买卡包时的3D抽取画面好像真的在面对一大堆卡包选卡一样，有时还真让人犹豫不决呢。

5月15日

研究所出现。这里有卡片变换机、卡片密码机，并且可以借用研究所卡片。



5月17日

校内测试1。游戏中每个月都会有一次校内

测试，分为考验知识的笔记试验和考查对决实力的实技试验。校内测试2、校内测试3分别在6月6日和7月6日。

6月14日

代表选拔。

6月23日

与北校进行对抗对决。

7月12日

学园祭。另外这一天会有黑魔女出现。学园祭登场时 对决胜利后，到了火山发现中间有条河流，一进地图向前走几步右手面有秘道就可以通过。

7月31日

培养好拍档后平静度过这一天，第1部就完成了。整个第1部3个月的时间其实有些漫长和单调，但考虑到卡片游戏粉丝本来就都钟情于收集和战术，因此这种独特的游戏模式也许也正好迎合了系列粉丝的爱好。

第2部 决斗大会

8月1日

大会即将展开，在选择了要一同进行战斗的拍档后，就可以开始游戏了。首先所有学员都汇聚在教室，听着校长宣读决斗大会规则。想参加决胜战其实非常简单，只要不断与别的玩家对决，从他人的手上收集到90枚奖章就可以了。对决时可以选择普通模式（单人模式）或卡牌模式（双人模式）在这部分并没有时间的概念，如果自己输到没底和别人进行决斗，则可以去校长室索要到10枚奖章继续游戏。当完成90枚收集后，就可以奔赴由万丈目家族建筑的特设决胜会场。

8月2日

再次来到特设决胜会场，挑战3关后就可以通向最高层，与游城和万丈目进行最终的决斗。



第3部 夺取七精门

8月3日

严重的事件发生了，岛上由七精门封印的三幻兽目前正在觉醒，而当它们觉醒之时，世界也将陷入混沌。据了解有七个神秘人物正在四处收集七精门的钥匙，从他们的手中夺回钥匙，再次封印三幻兽，你将担负起拯救世界的重任！

这部分游戏同样没有时间的概念，依旧可以如同第2部那样来挑战其他玩家收集奖章，收集到的奖章可以用来与拉·黄宿舍区的桦山老人交换卡片，每11枚奖章就能够换到一张卡图不符的卡片。

这一部分的主线剧情，需要按照以下顺序依次挑战即可完成（对手是自己拍档的一组将会跳过），另外需要挑战的人物除了第5组以外，都会在地图上有头像提示。

1タニヤ&三泽	地点：森林
2首领・ザルーグ&万丈目	地点：奥斯里斯・红宿舍区
3アドビス3世&翔	地点：特设决胜会场
4ダークネス&明日香	地点：不明
5タイタン&クロノス	地点：地图上无提示，在港口的灯塔下
6アムナエル&十代	地点：废校区
7カミューラ&亮	地点：蓝女子宿舍区
8影丸	地点：被强制到特设决胜会场的顶层

原来策划这次恐怖事件的居然是学园理事长，他想借助三幻兽的力量重新获得年轻，击败变身后年轻的影丸，再次封印了三幻兽，整个故事也就结束了。3部整个通关后，将会获得3张幻兽卡。游戏二周目开始将可以选择更多人加为拍档，除此以外二周目会继承DP、拍档好感度以及开放研究所，至于其他人物的好感度将被重置。有关本作深入研究，我们也将放在后续《掌机王SP》为大家介绍。



文 トム 编 胧月



本游戏改编自日本同名人气动漫，作为"《魔界奇兵》系列"登陆NDS的第二弹。本作继承了前作《魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔》的图象引擎并加以改进，这使得本作的画面看起来更为细腻了，但是人物看起来却依然那么别扭，但是好在游戏原创的剧情让本作的耐玩性得以大幅提升。喜欢卡片RPG和原作的玩家千万不要错过这样一款游戏哦！

魔界奇兵 忘却的古拉维亚

メルヘヴン 忘却のクラヴィーア

◆Konami◆A·RPG◆2006年9月7日◆日版

◆1－4人◆自带记忆功能◆512M◆4980日元

◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄 NDS

系 统 介 绍

操作指南

十字键	控制角色、光标移动
A	确定 使用ARM
B	取消 普通攻击
X	打开道具菜单
Y	打开ARM菜单
L	向左移动光标
R	向右移动光标
SELECT	打开角色切换菜单
START	存档 游戏暂停

注：所有操作均可用触控笔完成

主界面介绍



❶储存进度
返回游戏标题画面

❷卡组构成
查看卡片列表

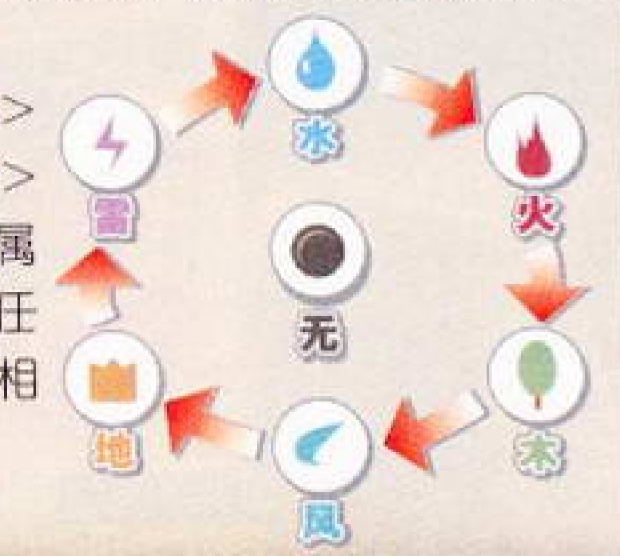
❸查看、使用道具

❹切换控制队员

属性相克

游戏中ARM都有自己的属性，这关系到ARM的属性相克，游戏中的属性相克情况为：

火＞木＞风＞地＞雷＞水＞火，无属性不和其他任何属性发生相克情况。



卡片介绍

每张卡片都有自己的等级与攻击力，等级不仅关系到发动时间，还关系到取消、反击的发动——等级越高的卡片发动时间越长，越有可能发动取消，甚至反击。



当满足一定条件后，在对方发动ARM后发动ARM，就可以取消对手的ARM，甚至进行反击。

取消ARM&ARM反击

只要满足以下任一条件，即可取消对手的ARM：

1.发动和对方发动ARM等级相同的ARM。

2.发动等级不低于对方发动ARM等级数2级，但是可克制对方ARM属性的ARM。

只要满足以下任一条件，即可反击对手的ARM：

1.发动比对方发动ARM等级高的ARM。

2.发动和对方发动ARM等级相同，但是可克制对方ARM属性的ARM。

剧 情 流 程

序章 古拉维亚之异变



揉了揉睡意朦胧的眼睛，银太跳下了床。今天是“WAR GAME”的休息日，亚伦大叔和拿拿西都还在睡梦中，于是银太和百宝轻轻地转身出门去寻找早已起床的杰克。在大厅里，银太找到了正在努力练习的杰克，于是两人一起来到了雪儿的房门前，而这时，雪儿也正好推门而出：“早啊！银太！”突然，一声巨响传来，众人急忙冲上城楼去查看究竟。来到楼顶后，又一声巨响，远处的城镇冒出了滚滚浓烟，这究竟是怎么回事？赶紧去看看吧！



来到城镇，发现整个城镇都处于火海之中，这到底是怎么回事呀？原来是象棋兵团那些混蛋干的！“危险！”两个穿着斗篷的家伙鬼鬼祟祟地从背后偷袭银太，好在这时阿尔维斯出现挡住了他们：“银太，这里交给我吧，你继续向前走！”在街道的尽头，银太一行见到了罪魁祸首温比特，而他正在残忍地拷问镇民“雾之都”的所在。

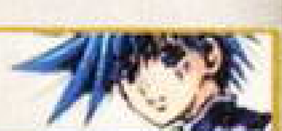
轻松地战胜了这个看似强大的草包后，他居然叫嚣着要使用什么禁断的ARM——“GHOST ARM·时间之杖”，在连续发动失败几次之后，这个草包急忙使用传送ARM逃离了现场。打倒了温比特后，众人决定返回城堡。而刚才发生的一切都被藏在暗处的一个神秘人物看在了眼里。

同一时间，另外某地，一个叫做卡贝鲁的男人出现在幻影的面前，他说那个时间之杖是他雕金研究室里的未完成品，而且他还传达了皇后的命令——“找出雾之古拉维亚”。他傲慢的态度激怒了柏塔，这个家伙到底是谁？“他是皇后直属里部——‘GHOST CHESS’的领导者”，幻影揭开了卡贝鲁的真面目。

返回城堡后，阿尔维斯居然突然倒了下去，而这一切都源于温比特的GHOST ARM——“时间之杖”，是它使阿尔维斯周围的时间发生了紊乱，加剧了阿尔维斯的活死人化。多罗茜决定将阿尔维斯带回卡鲁迪亚寻找救治方法。拿拿西也决定到附近运用其盗贼团的情报网寻找使阿尔维斯周围时间恢复正常的方法，其余众人准备再次前往城镇调查。

另一方面，卡贝鲁已经聚集了手下准备寻找皇后想找的雾之都——古拉维亚，据说这是一座无论什么ARM都能找到的神秘之城。而且，正义的“MAR”一队也被他们视为了绊脚石，欲除之而后快。

第一章 雾之骑士·爱多！



来到城镇，银太看到一个母亲和她的儿子正在那伤心。一问，原来是那孩子身体不好，需要吃一种对身体有益的蘑菇，而这些蘑菇却在大火中给烧没了。于是，银太一行接受了这位母亲的要求，前往城镇东北边森林去寻找那种蓝色蘑菇。

另一方面，到达卡鲁迪亚的多罗茜一行遇到了维托，于是拜托她一起去找学识渊博的伊

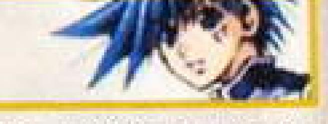
菲寻找救助阿尔维斯的办法。伊菲一看阿尔维斯处于GHOST ARM的效力范围内，立马让维托去取"加百列之吻"这一宝贵神圣ARM，同时还让多罗茜去神殿找修拜茨。

银太一行在森林北边道路的尽头打倒了一株蓝色花状植物后，取得蓝色蘑菇。交回给镇里的大婶后得知村长在广场等着他们。

在广场，村长告诉银太，在东北边，有一个与世隔绝的村子，那里或许会有雾之都的消息。穿过ダイヤゴの森一路向上，银太一行来到了位于大陆边缘的リザイソ集落。步入リザイソ集落，到处看看没有任何发现，就在银太一行准备离开时却遇到卡贝鲁手下的三姐妹。

战胜她们后，雾中出现了几个人影："我们是雾之骑士，是雾之都的守护者，你们想要去雾之都——古拉维亚吗？"做出肯定回答的三姐妹却遭到了他们的拒绝："骑士之魂回绝了你们的愿望，GHOST。"贝见不能顺利去雾之都，一怒之下对骑士使用了武力，谁料那个叫爱多的骑士三两下就料理掉了阿和贝，接着她又把剑指向了毫无战意的慈，居然将剑指向了毫无战意的人！银太冲上去阻止了爱多。

第二章 不老之药





时间回溯到拿拿西离开之时，拿拿西在和守卫交谈后得知城堡东边的沙漠内有不老之药。经过城堡东北方的鲁菲特寨(ルフト砦)，拿拿西被一道大门挡住了去路，走在右边版面(上图中1位置)敲击墙壁，找到机关打开了门。继续向沙漠深处前进，沿着大海在东南方找到了一个叫ブランダ—集落的部落。在这里，拿拿西向一名女商人求购不老之药，对方开出的条件是赶走在部落东北方"叹息之墓"的恶龙。拿拿西想也没想就答应了，可是当他转身离开后，帐篷里冲出了两名女商人的部下，她对他们说："那家伙身上有着不错的ARM哦。"沿着海岸线继续向东北方前进来到アンバッサン遗迹。

另一方面，卡鲁迪亚，多罗西找来了修拜茨发动"加百列之吻"。在神圣的光辉中，阿尔维斯恢复了神志，伤痛也基本消失了。可是，"加百列之吻"却无法使时间恢复正常，再这样下去，阿尔维斯依然可能会变成活死人。

回到アンバッサン遗迹，拿拿西继续前进，他在B2F入口处的看板上发现了"龙之巢"的字样，进入B2F后，一道吸收魔力的大门落下来，于是拿拿西被困在了这个不能使用ARM的房间里。

再次回到卡鲁迪亚，伊菲向阿尔维斯讲解了GHOST ARM——一种侵蚀使用者肉体的禁断的ARM，而"时间之杖"这一GHOST ARM却连伊菲也没有听说过，看来是有人通过雕金在研究GHOST ARM。而且伊菲还告诉阿尔维斯，在城堡近港的军事国家バルトガイン可能会有雾之都——古拉维亚的情报。バルトガイン是一个通过雕金大量制造ARM，再加以贩卖进而牟利的国家。于是，阿尔维斯决定和多罗西去バルトガイン进行调查。

在多罗茜的叫声中，亚伦大叔跳了起来。可是，亚伦大叔却没有办法直接去到位于城堡西南方小岛上的バルトガイン。于是他带着爱德前往沙漠集落寻找能在水上移动的ARM。来到ブランダ—集落，亚伦大叔听到了女商人和手下们的对话：

"怎么样了？"

"已经进入了魔石房间了。"

"是吗？那个雷之自然ARM是'电眼'呀"女商人得意地说，"那个色狼真是白痴！"

色狼？电眼？这样的人，全魔界奇兵中也只有一人了，看来拿拿西遇险了。于是，亚伦大叔也进入了アンバッサン遗迹。

另一方面，维托出现在了银太他们面前，她是来带银太去卡鲁迪亚见伊菲的。在卡鲁迪亚，伊菲带银太和阿尔维斯看了两根被折弯的钢条，据说这是发动了イ—ヴィル ARM后徒手折弯的，而イ—ヴィル ARM就是为了对抗GHOST ARM而开发的ARM系列，但由于它依附着"丑陋心灵"术者的魔力，发动イ—ヴィル ARM的人恢复正气的可能性可以说是微乎其微。

返回アンバッサン遗迹，亚伦大叔通过B1F之前关闭的门继续深入遗迹，亚伦大叔用一个エアハンマ-打穿了最后挡在面前的石壁"救"出了被困住的拿拿西。有来无往非君子，众人回到ブランダ-集落去找那个女商人，却又正好遇到卡贝鲁手下的巴巫泽和杰内拉鲁在抢夺女商人的水上移动ARM——アクアカ-ペット。打败的巴巫泽和杰内拉鲁后，从女商人手里得到アクアカ-ペット，那么现在就返回城堡，准备前往バルトガイン吧！

第三章 バルトガイン





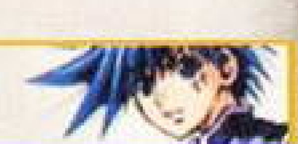
返回城堡后，大家交换着经历。而这时卡贝鲁带着部下们在强烈的压迫感下出场了，出人意料地，他们这次来居然是因为给MAR小队带来了麻烦而来道歉的。真搞不懂他们！在一场闹剧结束后，卡贝鲁一行离开了城堡，银太一行也准备前往バルトガイン。在西南海岸的一个光环处，使用アクアカ-ペット来到了东南方的バルトガイン。一路左行了几个版块后，一阵爆炸声使银太一行停止了脚步，接着他们收到了多罗茜的信息——速到卡鲁迪亚宫殿集合。于是，拿拿西发动次元ARM将众人传送到了卡鲁迪亚宫殿。之后得知，后要救阿尔维斯果然还是只有到雾之都——古拉维亚去寻找办法了。可是回来的时候，拿拿西居然将多罗茜和阿尔维斯传送到了城里面，多罗茜落水时的叫声更是引来了守卫。情急之下，多罗茜和阿尔维斯急忙找了条路逃跑。

银太一行继续前进，可是却被一个岩石堵住了去路，他要求银太帮他把他的孩子们放回原来的位置才让开进城的道路，没办法，找吧！继续前进，终于找到了那些颜色各异的小石头，他们却要和银太玩一个游戏(规则类似猜数字，游戏完成后得到恢复全员全部HP的道具，失败也没什么损失)，游戏之后它们告诉银太，要移动他们就必须有冷水。来到多罗茜落水的水沟里取得冷水后返回小石头们的版面把他们移动回了原来的位置。这时再去和岩石对话，他让开了去路。

另一方面，逃进了地下水路的多罗茜和阿尔维斯终于摆脱了追兵，现在该找路离开了。地下水路的地形复杂，先直走取得地图后就轻松多了。一直走，最后多罗茜和阿尔维斯进入了一扇黑门，他们发现这里正在大批量生产GHOST ARM。接着，卡贝鲁和他的秘书萨拉赶到，他们发动了新的GHOST ARM——ヤクト·ル-フ。取胜后，两人得以逃离地下水路和银太一行合流。

右行两个版面后，来到一个被浓雾笼罩的国家。爱多再一次带着雾之骑士出现在了银太一行的面前："……雾里迷失的人们呀，你们想要去雾之都吗？"银太做出了肯定的答复，可是和当时三姐妹一样，骑士们拒绝了银太——只因为他来自"异界"，然而身为GHOST CHESS一员的莎拉却得到了登城的准许，接着，骑士们把剑指向了银太！打倒了眼前的这些骑士，雾里又会出现一批骑士。面对这种局面，多罗茜强行将银太传送回了城堡。记得伊菲说过"古拉维亚的秘密就在バルトガイン"，可是现在却一无所获。对了，有个叫アカルバポ-ト的地方住着很多从バルトガイン退役的士兵，不如去那里打听打听吧。

第四章 背叛



再次使用アクアカ-ペット飞到左下方的小岛，登陆后来到小岛东北方的ツビッケン砦，这里的卫兵开出的通行条件是除掉北边ブリッシ湖中的海龙。战胜海龙后，雪儿觉得它很可怜，于是使用传送ARM将海龙送到了外海。返回ツビッケン砦，出关右行就进入了アカルバポ-ト，在最里面和一名从バルトガイン退役的士兵讨价还价一番后，银太一行得到了进入アカルバポ-ト的通行证(大家在这里不妨用拿拿西和他多讲讲价，或许能得到很劲爆

的价格哦！）。带着通行证来到バルトガイン，进入之后来到元帅的房间前，又被卫兵拦住了去处，这次是需要暗号，让雪儿乱说下去可不是个好办法，还是出去想想办法吧。返回バルトガイン城门以10000P从那个退伍老兵手里买到暗号。终于可以进入元帅房间，银太一行正好撞见卡贝鲁在向元帅逼问雾之都的所在，而且还从他们的话中得知了一个线索——ルバンナ灯台。之后，元帅为了守护住ルバンナ灯台选择了自尽，卡贝鲁也离开了这座城市，最后，贝三姐妹发动了强化版的GHOST ARM向银太扑来，再次击退三姐妹。从元帅房间外的卫兵那里得知ルバンナ灯台在バルトガイン南边高山间的ルバンナ街上，而普通的飞空ARM都不能到达那里，只能使用"女武神之翼"这一バルトガイン至宝才能到达，目前这个至宝就在他身后的藏宝室内。

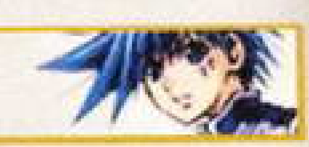
用"女武神之翼"飞到南边被群山包围着的ルバンナ，整顿一番后进入ルバンナ灯台。来到ルバンナ灯台B1的第2个版面后，遇上萨拉、爱多以及她的雾之骑士团，他们挥舞着手中的长剑："离开ルバンナ吧，异界的少年呀！"和雾之骑士团战斗一番后，银太一行见势不妙只得暂时撤退。待雾之骑士团离开后，银太一行继续前行后却又再次遇到了他们，又是一场艰辛的战斗。在这场战斗中，那些雾之骑士居然将雪儿打倒在地，愤怒的银太爆发出不可思议的力量一举击倒了他们。面对银太不可思议的



力量，爱多带着骑士们先撤离了。接着银太一行来到了灯台的最深处，在这里等着他们的依然是爱多的雾之骑士团。然而这次事情却有了些微妙的变化——在骑士们将剑指向银太的时候，爱多居然将剑指向了身后的萨拉："到此为止了，今天是我自己，普通人——罗泽·爱多的意愿。"然而，在萨拉的命令下，其他骑士将剑刺向了爱多，愤怒的银太冲向了已经发动了GHOST ARM的萨拉。正在酣战之际，维托和修拜茨带着イーヴィル ARM赶到了这里。在イーヴィル ARM的压倒性力量下，萨拉选择了撤退。倒在地上的爱多告诉银太一行快通过灯火到雾之斗技场后咽下了最后一口气。

可是灯火到底在哪里呢？墙上只有两个谁也不认识的图案，于是多罗茜使用传送ARM将伊菲带到了这堵墙前。此时，雪儿和拿拿西想起在其他地方见过这两个图案了——ブリッシ湖和アンバッサン遗迹。

第五章 光与暗的试炼





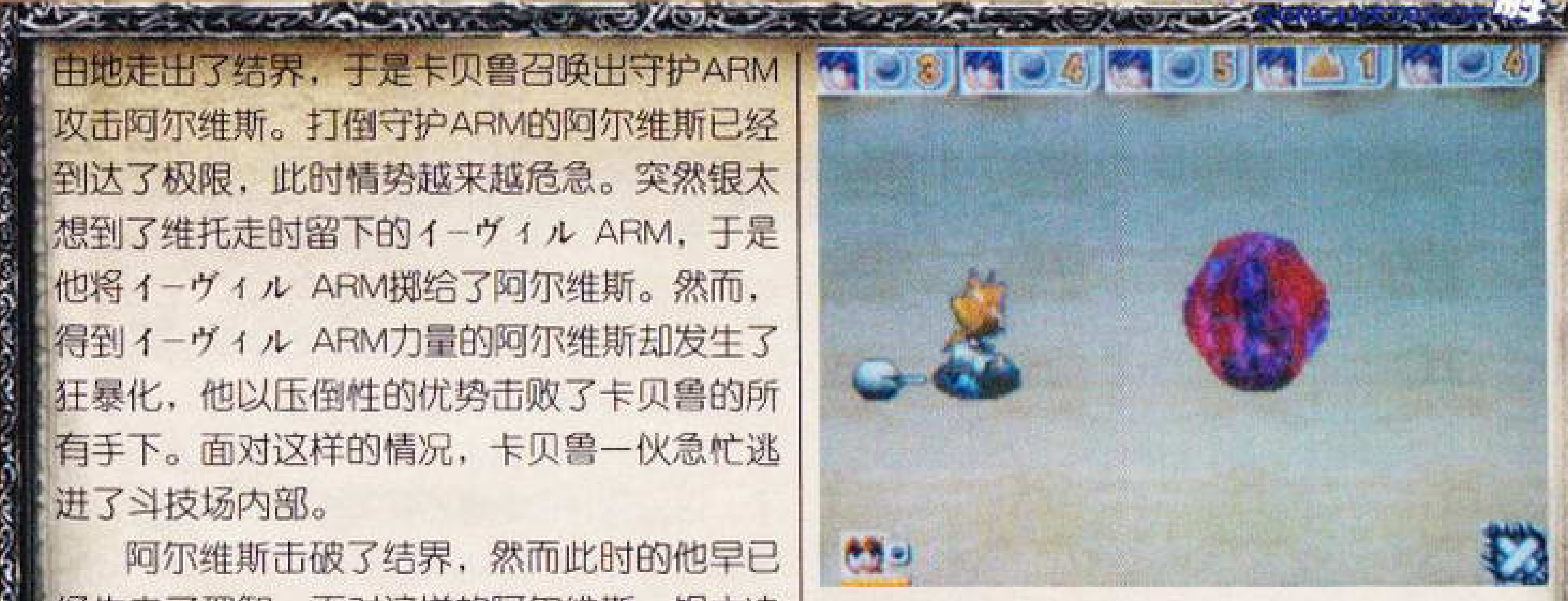
进入アンバッサン遗迹后，沿着亚伦大叔救拿拿西的路来到了一扇禁闭的大门前，门暂时打不开，先来到拿拿西被困的房间，在石板上得到了开启大门的方法"没有魔力，心灵纯洁之人可开启大门"。于是，银太一行再次返回到禁闭的大门前，贝露轻易地开启了大门。战胜门内的守护怪鸟后，在后面的箱子里得到了太阳徽章，剩下的就是月之徽章了。

另一方面，撤退了的萨拉遇到了幻影，面对幻影对卡贝鲁的不屑态度，她愤然发动GHOST ARM冲了上去……

银太一行又赶到了ブリッシ湖，在海龙的帮助下，他们顺利取得了月之徽章。

另一方面，挑战幻影的萨拉轻易地被击倒到了地上，急忙赶来的卡贝鲁面对属下的去世也只丢下了句："我快没有时间了"。

返回灯台，将徽章放入墙上的图案后，通向斗技场的道路终于出现了。躲在暗处的温比特却发出了阴险的笑声。进入左上的エクスレイ洞窟，这里的尽头就是斗技场，卡贝鲁一伙也早在这里等着了。看到银太一行赶到，阿发动GHOST ARM制造出一个结界困住了银太一行。然而已经接近活死人化的阿尔维斯居然自

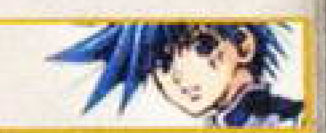


由地走出了结界，于是卡贝鲁召唤出守护ARM攻击阿尔维斯。打倒守护ARM的阿尔维斯已经到达了极限，此时情势越来越危急。突然银太想到了维托走时留下的イーヴィル ARM，于是他将イーヴィル ARM掷给了阿尔维斯。然而，得到イーヴィル ARM力量的阿尔维斯却发生了狂暴化，他以压倒性的优势击败了卡贝鲁的所有手下。面对这样的情况，卡贝鲁一伙急忙逃进了斗技场内部。

阿尔维斯击破了结界，然而此时的他早已经失去了理智。面对这样的阿尔维斯，银太决定以一个人的力量去和他战斗，以朋友间的信赖唤回阿尔维斯的心灵，于是男子汉之间宿命的一对一决斗开始！战斗过后，银太的信赖唤回阿尔维斯。而另一边，杰内拉鲁死了，阿的身体也再受不起GHOST ARM的侵蚀了。不过不管怎么样，银太都一定要继续前进才行！

在斗技场内部打败卡贝鲁后，银太在阳光下念动了从爱多那里得到的咒语，一座通达天际的虹桥应声出现在他们的面前，通往古拉维亚之路终于开启！

尾声 终结



沿着长长的阶梯，银太一行终于踏上了古拉维亚，然而这里已经早有一个熟人等着了——温比特。仇人见面分外眼红，于是阿尔维斯冲了上去，温比特也发动了GHOST ARM“时间之杖”迎战。就在这剑拔弩张之刻，突然一个怪物从天而降，它把温比特压成了一张薄纸。最让人奇怪的是，这只怪物居然认得阿尔维斯。此时，银太认出了他——卡贝鲁！看来他虽然已经死了，但是其执着的怨念和GHOST ARM一起制造了眼前的这个怪物。

战胜卡贝鲁后，银太一行在左边遇到了古拉维亚的执事，他告诉银太一行——只有一个人能进去见古拉维亚王，并会被赐予ARM。面对这样的情况，阿尔维斯让银太进去向古拉维亚王求得能打倒幻影的ARM。但是在其他人的坚持下，最后还是决定由阿尔维斯进去取得能解救他的ARM。阿尔维斯跟着执事先去了最右边阶梯的最上方，他们边走，执事边给阿尔维斯讲着爱多的过去。之后，阿尔维斯又和他一起从正中间的阶梯走向了古拉维亚王所在之地。

进入古拉维亚王的房间后，阿尔维斯在浓雾中拜见了古拉维亚王，他得知今天的赏赐将是古拉维亚王亲自雕金的神圣ARM，但是此时他却面临着一个问题——之前房间中已经有了一名拜访者，而ARM只有一个，阿尔维斯此时果断地选择将ARM留给了先到的拜访者，并要求王消除了他这段记忆。

离开古拉维亚后，阿尔维斯终日消沉，而伊菲也对解除GHOST ARM感到一筹莫展。虽然阿尔维斯就这样消沉着，但是银太和其他人都坚信他将会再度振作起来。时间就这样流逝着，一日，阿尔维斯正在城楼上静思时，贝三姐妹突然来访，她们是来为阿尔维斯解除GHOST ARM的。但是此时的阿早已到了魔力承受的极限，解除了阿尔维斯所中的“时间之



杖”后，三姐妹便消失得无影无踪，阿尔维斯也在继续思考着到底什么才是他真正的“出口”。

看似一切就这样完结了，但是在银太一行人的面前还有象棋兵团这个必须要打倒的敌人，为了魔法世界而继续奋战吧！

隐藏要素



◆ 和GBA版《魔界奇兵 扣响天堂之门》联动后，可在城堡内雪儿房间外取得“塔洛斯纹章(タロスの纹章)”，之后在ルバンナ城可换得タロスLV5。

◆ 游戏刚开始时及刚开始控制拿拿西和刚开始控制亚伦大叔时，与城堡守卫对话都可取得“サックリの实”。



◆ 取蓝色蘑菇时先触摸最小的蘑菇可以取得“魔法蘑菇”LV4—ARM。

◆ 和ブランダー集落入口处女子交谈可得到イズネタグ，装备后进入有隐藏宝物的版面时会发出“叮”的声音，之后走到隐藏宝物上即可发现隐藏宝物。

◆ 在バルトガイン城元帅房间右下的窗户边可以取得长靴をはい猫のARM。

◆ バルトガイン城取得“女武神之翼”的房间内可拾得(玻璃钥匙)ガラスのカギ，用它开启这个房间外面的大门可进入バルトガイン地下。这里有10个有着不同条件的战斗任务，完成它们可得到奖品。(条件详见本页底表格)

◆ ルバンナ城里可以和チップコレクター用ゴールドチップ交换奖品。奖品具体为：

奖项	奖品
王	バルーンボム ARM
皇后	ボムグラス ARM
骑士	ARMパワータグ+3
象	天使の口づけ ARM
车	ビードロシュート ARM
卒	パワータグ+3

◆ 战胜萨拉后可在对战模式中使用维托。

◆ 大地图右上小岛有个ダーム洞窟，有不少高级ARM，最里面宝箱的密码为6863。ツビッケン砦西北方有个マーゲン洞窟，有不少高级ARM，最里面宝箱的密码为8579。

◆ 大地图右下小岛有个幻影之塔，在其第99层等着大家的就是幻影了，得到“女武神之翼”后可以飞去那里。

战胜幻影后得到5000 EXP、5000P、ビッグバッボ LV5，之后在对战模式可以使用幻影，并且可以得到一段剧情补充——阿尔维斯的记忆恢复，他想起最后在古拉维亚和他一起见王的居然是小时候的他自己-_-

至此，游戏才是真正地通关了。

任务	条件	奖品
01	使用银太一人战斗	デッキフリーズ LV4
02	只有风属性ARM有效	ゼピュロスブルーム LV4
03	只有LV3及以下等级的ARM有效	メルトアイス LV4
04	杰克一人应战	ドリルスコップ LV5
05	不能移动	スリーピーリング LV5
06	只有LV2及以下等级的ARM有效	エレクトリックソーサー LV4
07	雪儿一人应战	クレンブレイン LV4
08	不能受到敌人的攻击	アリス LV5
09	不能使用ARM	ファスティトカロン LV3
10	一分钟之内KO所有敌人	フィニックス

文 宇轩 编 软饼干



本作可收集的要素异常丰富，比如画地图、雇佣兵和全装饰品的收集，如果只是草草通关的话肯定不能100%收集全。这些都需要玩家在游戏中反复搜索才能发现，现在让我们来看看这些物品具体藏在什么地方吧！

新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园
もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド
◆Nintendo◆RPG◆2006年9月2日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆512Mb◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

猥琐大叔的收集要素研究



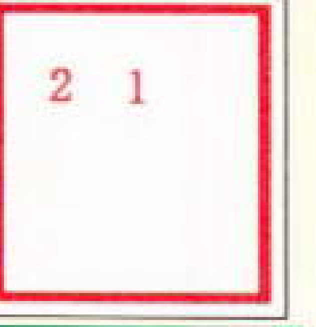
全地图收集之旅



画地图是本作的一个有趣的系统，只要找到旧地图上没有标出的东西就可以去港口镇老婆婆那里换成卢比，这也是中后期一项非常重要的经济来源。下面标出所有的地图标记，供大家参考。

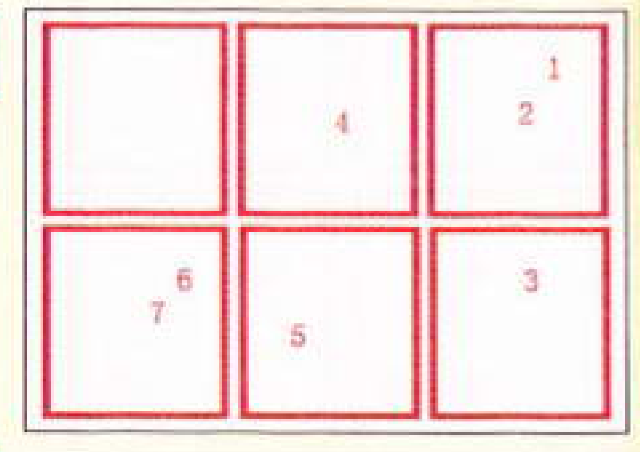
第一大陆

1.墓碑。
2.鱼雕像。

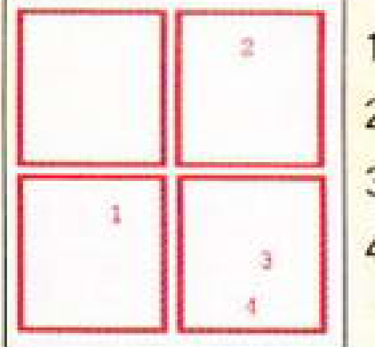


第四大陆

1.番薯人。2.水车。3.白色罐头。4.稻草人。5.精灵球标记的麦田圈。6.卢比罐。7.风车花。

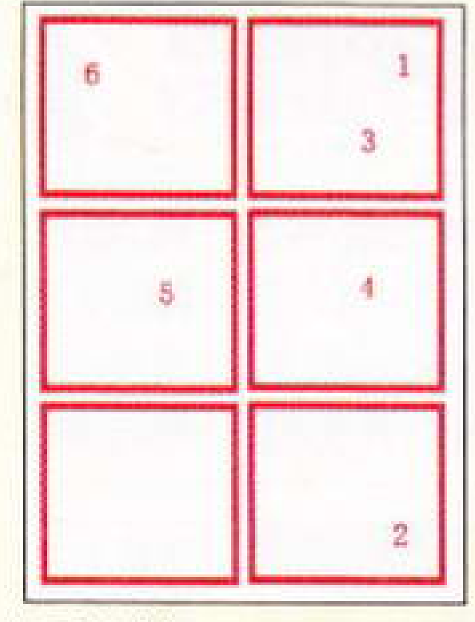


第二大陆



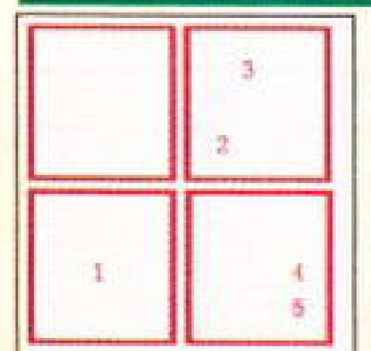
1.海星。
2.贝壳塔。
3.乌龟。
4.卢比罐。

第五大陆



1.人形木桩。4.泰山铃铛。
2.卢比罐。5.泰山无脸人像。
3.泰山铃铛。6.樱花树。

第三大陆

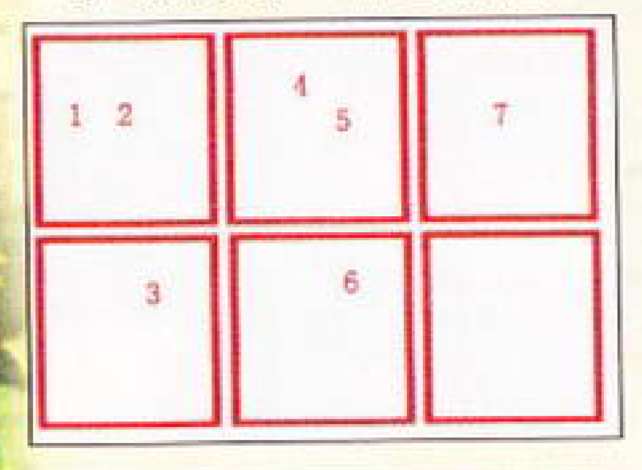


1.珊瑚。
2.骷髅。
3.美人鱼。
4.卢比罐 。
5.问号岛。



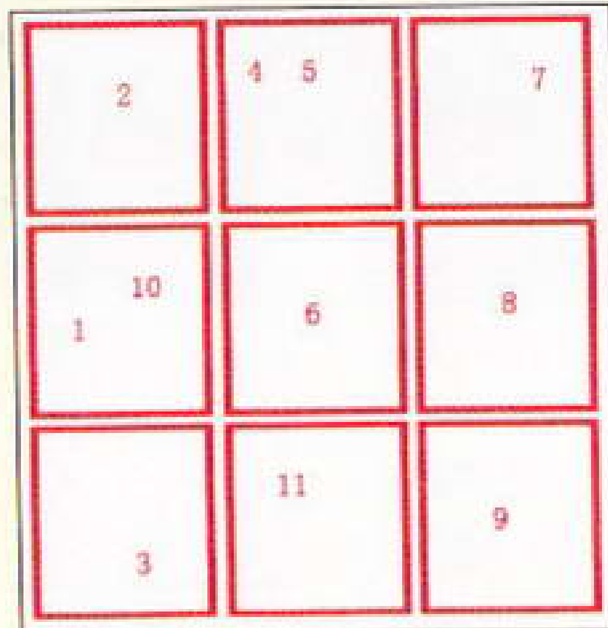
第六大陆

1.大蛤蟆。2.花圃。3.蜂房。4.小蛤蟆。5.松鼠水车。6.卢比罐头。7.蓝宝石花。



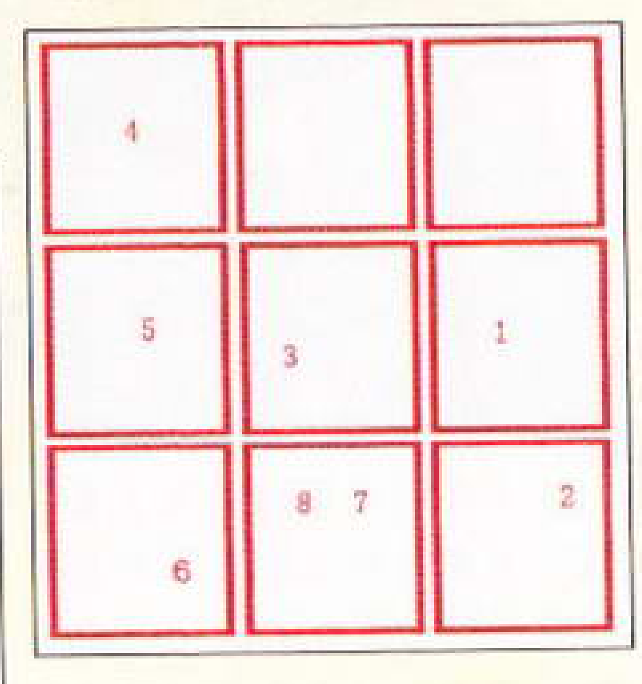
第七大陆

1.卢比罐。2.水池。3.橙色花。4.黄宝石花。5.大蚂蚁。6.山洞入口。7.铆。8.泥潭中的鲸鱼尾。9.大蚂蚁。10.大蚂蚁。11.蘑菇圈。



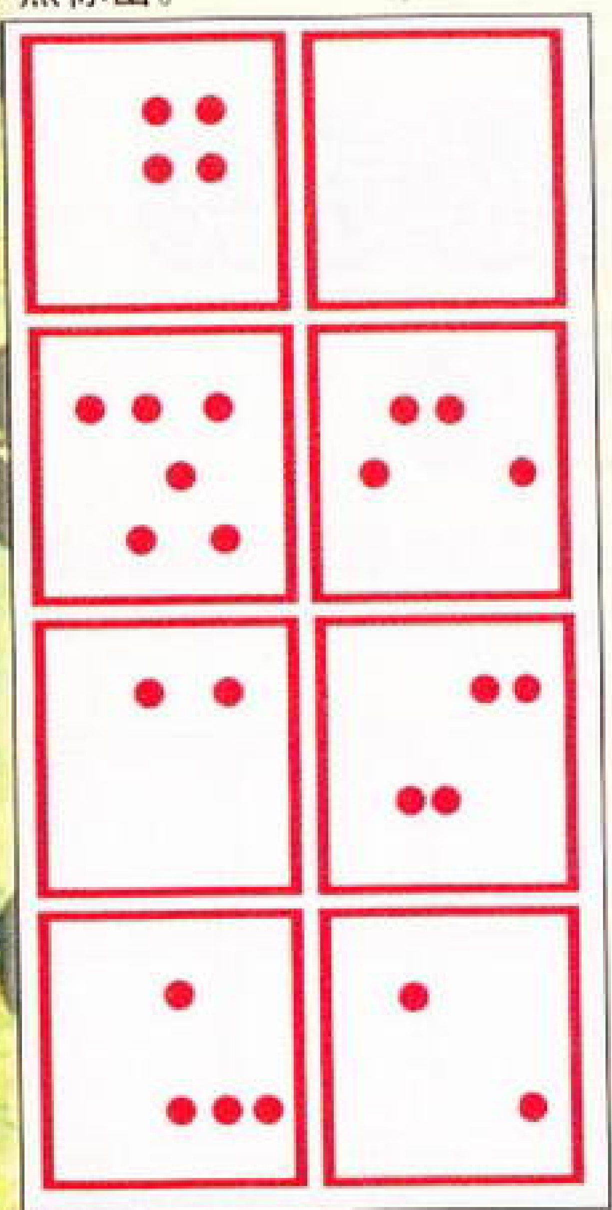
第八大陆

1.雪人。2.卢比罐头。3.雪人 4.墓地。5.墓地。6.雪人。7.雪人。8.雪花图案。



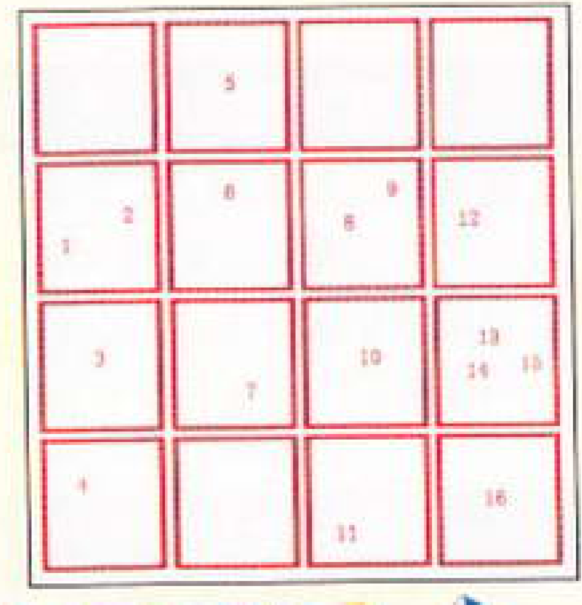
第九大陆

全是各种土著雕像,故都用红点标出。

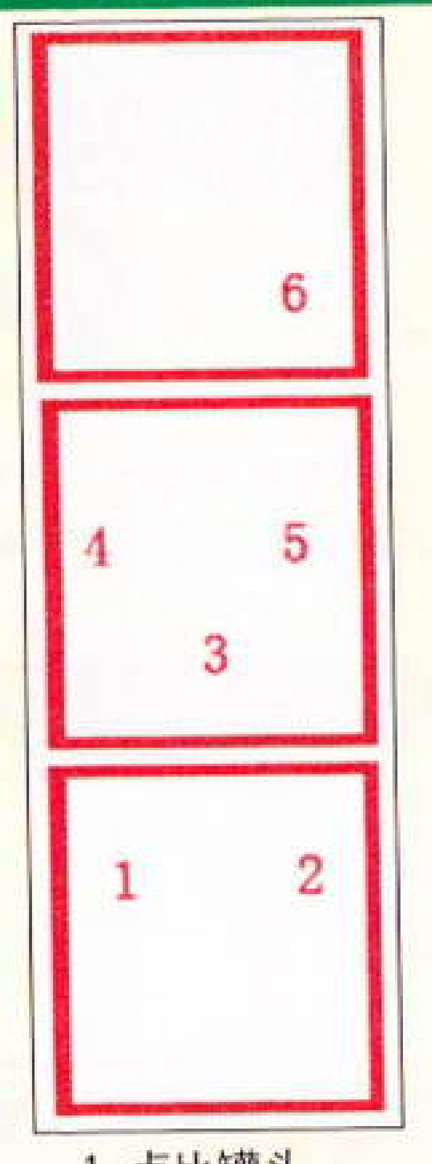


第十大陆

1.土人雕像。2.激光塔。3.激光塔。4.仙人掌。5.方形遗迹。6.激光塔。7.碰碰车售货机。8.激光塔。9.卢比罐头。10.激光塔。11.船。12.旧桥。13.黄铁鸡。14.红铁鸡。15.绿铁鸡。16.水车。



第十一大陆



1.卢比罐头。
2~5.雕像。
6.宝箱阵。

千奇百怪的雇佣兵

雇佣兵一共有9个类型，每种类型都有3个人，一共是27个。这27个雇佣兵都可以在雇佣兵酒吧花卢比雇佣到，不同的造型还有不同的迷宫能力，用于在迷宫中取得特殊的道具。雇佣兵们的性格大致可以分成冷静和暴躁两种，冷静型的雇佣兵如果不给他下命令，他是不会主动攻击敌人的，而暴躁型则正相反，有时候会专门去送死。(－ －b)

类型	性格	能力
木偶	冷静型	钻洞
小男孩	暴躁型	钻洞
恶狗	暴躁型	钻洞
小丑	冷静型	开锁
女剑士	暴躁型	开锁
黑衣特工	冷静型	开锁
机械鼓手	暴躁型	蛮力
大汉	暴躁型	蛮力
筋肉男	暴躁型	蛮力

另外还有三个雇佣兵。其中的大胖子雇佣兵变身后能力值很高，而且是冷静型的，相当好用，可以在第七章迷宫之后获得，但是给予的卢比也不少。雇佣大胖子后就不可以进入雇佣兵酒吧了，必须先将其辞退，辞退后他会随机出现在各个大陆的某处，一旦找到还可以再次雇佣。门卫是剧情雇佣兵，只能在幽灵任务中使用。



幽灵任务外传



上辑攻略中遗漏的幽灵任务现在终于有了解答方法。玩家到达第七大陆后，港口镇的门卫会因为幽灵出没而头痛不已。首先完成搜集热气球零件的主线任务，可以获得配方“だいちのスープ”。做出这个料理后去左边的墓地（就是有幽灵出没的那个墓地），把料理倒在上面后发生剧情。回到镇上，和门卫对话就可以乘坐热气球来到墓地入口。里面是迷宫外传，和门卫一起来到最深处后无法继续下去了。出迷宫与河童婆婆对话，再次来到迷宫最深处就可以结束战斗。委托奖金最高额度为 2 万卢比，只能说不多不少吧。



全装饰品及其入手方法



装饰品编号	入手方法
01	高塔上升到第二级后卢比老头奖励。
02	雇佣木偶或小男孩在海盗迷宫 2 层内钻进炸弹炸开的洞获得。
03	雇佣木偶或小男孩在海盗迷宫 3 层内钻进炸弹炸开的洞获得。
04	雇佣会开锁技能的佣兵在海盗迷宫第 4 层开锁后获得。
05	第四大陆挖掘出的洞里。
06	第五大陆瀑布后的隐藏山洞里。
07	雇佣会开锁技能的佣兵在大树迷宫3层开锁获得。
08	雇佣会蛮力技能的佣兵在大树迷宫4层搬开石柱获得。
09	第六大陆右侧炸开大岩石获得。
10	第七大陆左下蘑菇处挖掘获得。
11	雇佣会蛮力技能的佣兵在巢穴迷宫4层搬开石柱获得。
12	雇佣会钻洞技能的佣兵在巢穴迷宫3层内钻进炸弹炸开的洞获得。
13	雇佣会蛮力技能的佣兵在巢穴迷宫2层搬开石柱获得。
14	在第六和第七大陆捕捉到三色蝴蝶后卖给探险队员获得。
15	找到所有热气球零件后获得。
16	找到河童丢失的三个玩具后获得。
17	第二大陆右上炸开大岩石获得。
18	第九大陆迷你游戏结束后降落在右侧的宝箱处获得。
19	从火山迷宫 4 层塌陷的地板一直落下获得。
20	雇佣会开锁技能的佣兵在火山迷宫5层开锁获得。
21	第十大陆娃娃记号处挖得。
22	第十一大陆的宝箱中获得。
23	第十一大陆的宝箱中获得。
24	修复所有的坏桥后获得。
25	完成所有地图后获得。
26	做完所有的海盗配方，在海盗船处获得。
27	所有料理配方收集完成后和料理店老板对话获得。
28	收集完所有的空瓶后与第六大陆洞穴中的博士对话获得。
29	向喷泉里投入 2 万卢比获得。
30	打败猪王后把掉落物品卖给十一大陆的酒吧神秘人，再给他欣赏一次烟火（第一个配方）获得。

有很多东西相当难拿，比如全空瓶的 28 号和全配方的 27 号。所有装饰品收集完成后就可以去十一大陆的某个房间了。

火热秘技

秘技

NDS 魔法工厂 新牧场物语

日版 游戏原名 ルーンファクトリー 新牧场物语

◆初期购入冰箱和厨房的方法



旅行商人会在每个月第一周的祝日出售冰箱和厨房，游戏开始后第一天便是祝日，又由于夏月第一天是节日，旅行商人不做生意，所以一旦错过春月的话就必须等到秋月才能购买了。但是冰箱和厨房的价格高达2000G，什么？你说你手上只有100G？没关系，有个方法可以帮你解决这个问题。

游戏开始后剧情安排在农场与怪物进行战斗，战斗结束后与スミト对话后时间才会流逝，在这之前游戏一直保持在7点不变。因此，我们可以在时间固定的时候将田地中比较值钱的树枝、竹笋等物品放入包中，大约总计1000G。捡完所有可捡的物品后，不要到出货箱出货，现在去和スミト对话吧，触发完剧情后，先去家里存个档。

跑到海滩的码头拿到钓鱼杆进行钓鱼，只需要钓上总计1000G的鱼即可。然后带着所有东西去医院或酒馆卖掉，2000G就轻松入手了。

需要注意的是旅行商人的营业时间是上午9点～晚上9点，按照以上方法在晚上9点以前是绝对来得及凑齐2000G的。买了冰箱就可以把农产品放进去，不需占用身上的空位，有背包就可以作料理了。

◆联机赚钱大法

游戏中可以通过联机来给对方传送物品，可传送的物品包括矿石和农作物。不过有一点值得注意的就是传送一次就可让物品的等级上升一级。使用这个方法，两个人不断地互相传送物品，很快就能让物品的等级达到100级。物品的卖价是1级单价×物品等级，使用这个方法很快就能将资金加满，不过缺点是一定要两台运行此游戏的NDS主机。

◆解除攻击后的硬直动作

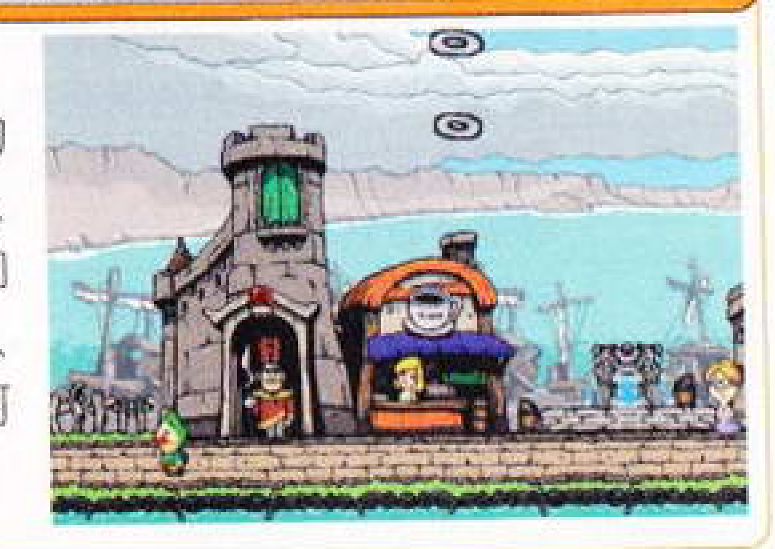
除了单手剑外，其余的武器或农具使用后均有硬直。在使用后出现硬直动作时按START进入菜单模式，然后退出即可消除硬直。

NDS 新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园

日版 游戏原名 もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド

◆小技巧

在第五关的魔幻森林，如果不想花费那700卢比的话，只需按照↑、←、←、↑、←、↑、→、→、↓、→、↑、→、↑走即可，有其他走法还是以获得宝物。比如按照←、↓、↓、↓、←、↑可获得5000卢比；按照→、↑、→、↓、↓、→、↓、←、↓、←、↑、←、↑可获得空瓶一个。



NDS Nintendo DS

牧场物语 精灵驿站 女生版

日版 | 游戏原名 コロボックルステーション for ガール

◆无限道具

此法可以将任意一种道具变为99个，但在使用使用之前请先将道具A凑足12个，然后将11个放手里，剩下的1个放在背包中，之后前往小精灵树屋调查小精灵信箱，在选择送礼的画面中，选择道具A并将个数调为9，之后按·键，个数会变为19。按A键确定后退出送礼画面，这时手上应该还剩1个道具A。此时点击进入背包画面，把手上的道具A放回背包里的那1个道具A上，两者重叠后，道具A变成了99个。



金手指

今后本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。基于47辑我们为大家介绍的Devhook修改插件——CheatMaster，最新版本为0.5b，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择"地址表格"，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单"保存表格"，就可以在下次游戏时通过"加载表格"反复使用。

PSP PlayStation Portable

SD高达G世纪 携带版

美版 | 游戏原名 SD Gundam G Generation Portable

◆游戏编号：ULJS-00065

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Capital	001FCBBC	32位	直写	0x0098967F	资金为9999999
LV99	017FEE63	8位	直写	0x00000063	等级为99
HP EN1	017FEE67	自动	直写	0x0001863C	生命与能量
HP EN2	017FEE6B	自动	直写	0x0001863C	生命与能量
HP EN3	017FEE71	自动	直写	0x03E703E7	生命与能量
CharEXP	00220284	16位	直写	0x000003E7	人物经验值999
UnitEXP	0022027C	16位	直写	0x000003E7	单位经验值999
Money1	001FCB8C	32位	直写	0x0098967F	金钱锁定999999
Money2	0022027C	16位	直写	0x000003E7	金钱锁定999999
Money3	00220284	16位	直写	0x000003E7	金钱锁定999999

GBA GAMEBOY ADVANCE

旋律天国

美版 | 游戏原名 リズム天国

点数

020000CE	03E7

金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

关卡全开

32000027	0003
42000028	0303
00000034	0001
3200005C	0003

全资料

3200028B	0001
4200028C	0101
00000012	0001
3200029E	0001

全打鼓曲

420002A0	0101
0000000E	0001







最有创意的结婚礼物——马里奥主题蛋糕

提供：软饼干

最近国外一对新婚不久的夫妇，丈夫为了给心爱的人一个大大的惊喜，特地从日本一个任天堂俱乐部内订购了一个马里奥主题的结婚蛋糕回来，而新娘收到这份礼物后都无法用言语来形容自己的高兴心情，这是那位新娘一生中看到最有特色，最有意义的一块蛋糕了。看来他们也是因为游戏才走到一块的，各位玩家可要学着点啊，送人东西就要送个大惊喜才够水平！







《马里奥赛车》的回力赛车

提供：软饼干

感觉做工相当棒的玩具，一套共6只，包括马里奥、路易、瓦里奥、库巴、碧奇公主和耀西。东西好当然价格也好，售价也不便宜啊……







美丽漂亮的彩色PSP

提供：铭风

说到PSP的颜色，相必在欧版的众多彩色PSP公布前，大家能想到的只有黑和白这两种颜色。不过每次开游戏展时，Sony都会展出众多外科缤纷靓丽的来吊大家的胃口，除了PSP初次登场时有黄色和各种花纹外壳外，官方还展出过镶嵌各种宝石的珍珠外壳的PSP。这个传统在本次的东京游戏展也不例外，不过值得注意的是Sony配合主机的颜色，配备了众多装饰品，让展示柜显得意境十足。其中除了即将发售的粉红色PSP外，也有着众多限定颜色，让人眼前一亮。





▲即将发售的日版粉红色主机。



▲作为参考展出其他限定颜色主机。



《心跳回忆 Girl's Side 2nd Kiss》CD发售纪念脱口秀活动召开

提供：胧月

NDS平台的游戏其实一直不乏女性玩家的广泛支持，不过纯女性向的游戏并不多见，不过Konami的《心跳回忆Girl's Side》移植NDS后立刻成为许多女玩家预定入手的不二游戏。不过NDS的这款《心跳回忆Girl's Side》已并非系列最新作，8月3日发售的PS2版《心跳回忆 Girl's Side 2nd Kiss》掀开了该系列的新篇章，而该游戏在8月2日和9月8日两天分别发售的单曲CD《Stay》和短篇DRAMA集《Seaside Sketch》也都受到了广泛欢迎。现在，官方宣布，只要拥有这两张CD中的任意一款，就可以参加预定于10月1日在东京动画专门学校召开的CD发售纪念活动。





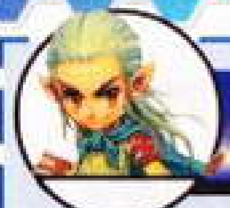
活动的舞台分为当天的下午1点和下午3点两场，出场的声优有为佐伯瑛献声的森田成一，《Stay》的演唱者大浦佑一以及出演电视广告的松本爱古。活动的主要内容是森田成一的脱口秀，可以想象届时现场的女性FANS挤破头的壮观景象。

国内玩家用EXCEL表格再现FC经典角色

提供：胧月

本图出处来自模拟MAX论坛的mirujan网友，该网友别出心裁地在EXCEL表格里用各种颜色的方块画出FC时代的6个经典游戏角色，惟妙惟肖，在此跟大家分享一下。（PS：请放在2米以外距离观看！）





《时尚魔女 爱情和果实》即将推出音乐CD以及举办偶像展

提供：铭风





刚决定要移植NDS的时尚游戏《时尚魔女 爱情和果实》之前在街机上大红大紫的表现实在是让人惊叹，如今，SEGA又要为其推出新的音乐CD《2006秋冬歌曲集》以及举办游戏主人公的个人偶像展。

其中音乐CD《2006秋冬歌曲集》将于9月28日发售，售价为1050日元。CD预计将收录14首乐曲，而且还会在CD中加入PC用的壁纸。

她们的个人偶像展将于2006年10月7日～2007年1月8日在横滨美术馆内进行。其中将展出她们的照片、电影、卡片以及展示版等。



《怪物猎人》中兽人猫咪即将发售毛茸玩偶

提供：LIKY



《怪物猎人》系列中可爱猫型兽人白猫艾鲁与黑猫梅拉终于被做成玩具布偶，在游戏中他们可爱的造型及动作一直都受到广大女性玩家的喜爱，这次Capcom会社终于打算制作他们的布偶娃娃，他们将被制作成坐着的样子，这样也可以将他们放在桌子上慢慢欣赏。玩偶将完全重现其在游戏中的样子，一样的毛茸茸的身体和宝石般清澈的眼睛，可爱的让人想将其紧紧拥抱在怀中。这两款玩偶将于东京游戏展先行发售，之后再于今年10月中旬进行正式发售，其售价将为5040日元。











文 小豆子 编 LIKY

售价仅为1580元的奥克斯新出手机M768的广告语"我不是华硕D828，我是华博M768"直接激怒了三星，同时也再度引起人们对手机成本和暴利问题的关注。目前国内中高端手机市场仍被国外品牌把持，降价似乎只是消费者的一厢情愿而已。

手机邮件 市场何在



经过一段时间的准备，中国移动手机邮件业务"黑莓"终于正式推向市场，向全国用户开放。所谓的黑莓(BlackBerry)是由加拿大RIM公司专门针对移动设备设计的邮件服务。黑莓自1998年诞生的8年间，已经成功俘获大约500万用户，风靡欧美。此番中国移动推出的黑莓业务，正是基于RIM的技术，为国内用户提供用手机收、发电子邮件的服务。

用手机收发电子邮件并不是什么新鲜事。早在几年前，就有网站将邮件与手机短信结合起来，通过短信形式收发邮件。另外还有网站提供手机上网WAP形式的邮件收发。但这两种方式的缺点也很明显，第一种方式中，受短信容量限制，用户很难看到邮件全部内容；第二种方式中，用户还需要登陆特定WAP网站，并且不能即时得到邮件到达信息。而黑莓技术则较好地解决了这两点，用户使用已经内置黑莓系统的手机，邮件会以加密方式直接发送到手机上，用户能够即时看到邮件并能方便回复内容。

不仅是移动，中国联通早已看到手机邮件的巨大市场，并抢先一步推出自己的"红莓"服务。联通的红莓(BlackBerry)基于自身已经成熟的CDMA彩E系统，只要用户手机支持彩E就能使用红莓服务。但与黑莓相比，红莓仅是彩E的加强版，功能上要略逊黑莓一筹。

中国移动黑莓的价格高得令人咋舌，分为月功能费398元、598元两种套餐。这显然不是为我们这些月话费在百八十元左右的普通老百姓预备的。移动的目标客户是集团公司，只有这些企业的员工才对实时收发邮件有着极高的需求。相反，联通的红莓更平易近人一些，最低5元钱的月功能使用费和3角钱一封的邮件似乎人人都负担得起，但由于宣传等诸多因素，在很多用户眼里，红莓只是一个快捷下载铃声和图片的工具，并没有吸引到太多的商务用户。

移动邮件在中国市场的发展才刚刚开始，在接下来的日子里，如何培育市场才是关键所在。



美峰数码打造明星"手游"

近日，上海美峰数码已经获得华纳唱片授权，全力打造以华纳明星为主角的手机游戏《华纳版权先锋创意明星休闲游戏馆》。玩家在游戏中将会扮演华纳艺人，经过自己的不懈努力走上明星之路。游戏预计11月初正式推出，粉丝们不要错过哦。

《海神》中秋送"月饼"

手机网游《海神》在国庆、中秋双节期间，将在游戏中为玩家送出超级补药"月饼大神"。自9月19日至10月6日，GM每天定时在广州港口叫卖月饼，月饼每个售价81500元，限量只有815个，很有纪念价值哦。

新机看台

LG KG928 参考售价：6500元



C网(CDMA网络)当之无愧的王者LG C960终于推出G网(GSM网络)版本KG928。KG928内置高达500万像素的CCD摄像头，能够拍摄最大2592X1944像素的照片，另外还支持自动对焦以及对焦辅助灯和镁光灯。KG928的拍照效果相当不错，完全可以当作数码相机来使用。KG928的其他性能也不弱，26万色QVGA分辨率的屏幕可以用惊艳来形容，支持MP3播放和miniSD卡扩展。高性能意味着高价格，在6500元的售价面前，即使是款哥也得犹豫一下。

热辣手机游戏快报

刺客 六国相印			
厂商	北京盛天堂	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V600 E398 L7/索尼爱立信K700C K750C W550C等		
优点	具有中国特色的武器系统		
缺点	流程太短		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		





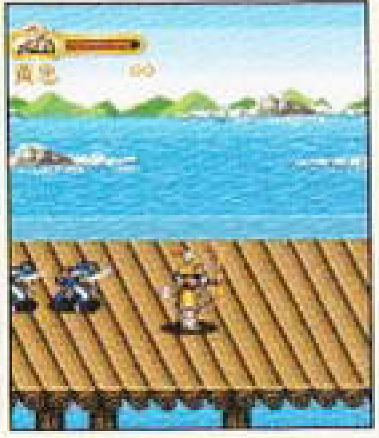

厂商网站：http://www.sotodo.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作类

以战国时期六国合纵为背景的手机动作游戏，主角婷的任务是取回被盗的相印。游戏场景非常具有中国特色，暗杀敌人时会有动作慢镜头。婷的武器包括刀、飞镖、绳索等，随着剧情深入，婷会学会飞檐、走壁、钩绳、月影等特殊技能。游戏融合RPG要素，加入升级系统，必须借助特殊道具才能进入某些场景。

三国志 黄忠霸业			
厂商	北京飒美网络	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V300 V501 V600 V3/索尼爱立信W550C W800C K750C等		
优点	以《三国》为背景制作		
缺点	画面一般		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		



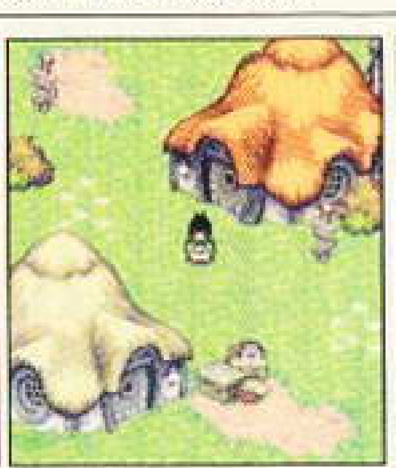
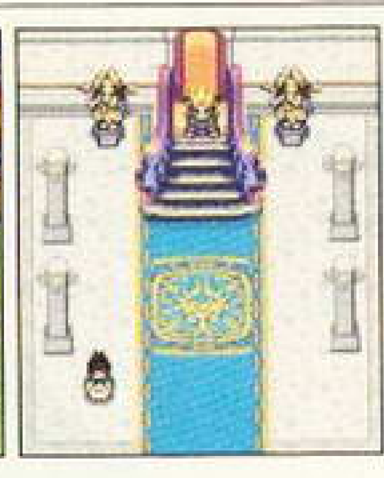
厂商网站：http://www.sammy-net.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作类

类似《三国志2 赤壁之战》的手机动作游戏，以老将黄忠为主角。三英战吕布、长板桥之役等知名事件在游戏中均有演绎，张角、张辽等人物都会登场，不过关卡只有五关。游戏操纵简单，黄忠的武器是弓箭，玩家要注意敌人的前后夹击。游戏背景设计比较简单，人物很小，但全中文界面感觉很亲切。

郑和下西洋之大话中国			
厂商	雅讯天地	类型	RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V300 E398 V3 L6 L7/索尼爱立信K503C K750C W700C等		
优点	高自由度		
缺点	剧情有些简单		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		



厂商网站：http://www.easyhappy.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演

郑和七下西洋对整个世界产生了重大影响，现在雅讯天地将这段历史搬上手机屏幕。为寻找明成祖所需的三件秘宝，郑和展开新的冒险。游戏自由度很高，玩家能够在海洋中随意航行。游戏借鉴《大航海时代》，加入贸易系统，玩家要通过买卖各种物品来赚取金钱。本作还设计了多种结局，增强了可玩性。

巨商王			
厂商	乐多数码	类型	SLG
适用手机	诺基亚S60系列手机/索尼爱立信K700C K750C K790C M608 P910 S700C W700C等		
优点	类似于真实世界的交易系统		
缺点	流程有些简单		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		







厂商网站：http://www.pvp.cn

下载方式：移动手机登陆http://wap.pvp.cn下载

经营类的手机网游，采用真实的世界地图，玩家在各城市间往返。游戏中的商品可谓五花八门，除了粮食、游戏机外，甚至还有写真集、骷髅等。玩家要通过新闻等渠道获得消息，购买稀缺物品然后卖出，赚取其中差价，同时还得应付多种突发事件和对手的阴谋。闲暇之余，玩家可以去聊天室结识新朋友。

超级玩家

SUPER PLAYER

栏目主持 软饼干 Vol.08

华丽的J-Pop音乐，让人忍俊不禁的搞笑场面，前卫的触控笔操作，这就是《应援团》！从广大NDS玩家的评价来看，大家都非常喜欢这款创意十足的游戏，难怪《应援团》已经被好多玩家奉为"神作"。本辑"超级玩家"就请来了两位《应援团》的狂热爱好者，来听听他们关于本游戏的一些心得和感受吧。

levelup版主的应援心得，以及饼干对水王的"危险采访"！

超级玩家 荧
论坛职位： levelup猪笼城寨版主
论坛昵称： 虫子、小雨
拥有掌机： NDS+其他
经常出没区域： 猪笼城寨

软饼干： 虫子同学好，久闻你的论坛大名，请问你为什么会突然想到挑战《应援团》这款音乐游戏呢？

小雨： 因为里面有很多歌曲都是我平时十分喜欢的。还有就是那时候向同学借NDS时只有这一个游戏，结果一玩就上了瘾，感觉节奏感超过我玩过的任何一个音乐游戏。

软饼干： 的确，《应援团》里的歌虽然少，但几乎每首都很经典，节奏感也很强。虫子是不是也会喜欢里面的猥琐画风？

小雨： 我是一个纯情的loli，从来不猥琐。不过喜欢团长这个怪蜀黍。(—v—)

软饼干： 猥琐的loli。(— —)很多玩家都说这游戏难度大，上手困难，你怎么看？

小雨： 的确。我刚开始玩的时候连果敢应援的第一关都撑不到15秒，还是看了教学以后才知道怎么玩的。不过因为平时都玩游戏，所以本身反应速度还是可以的。我第二天就能玩果敢的《Ready Standy Go》了，虽然是一周左右的时候才过。(OTL)

软饼干： 也很强了，最喜欢里面哪首歌？

小雨： "拉肚子"、"世界末日"、"人鬼情还没了"。

软饼干： "人鬼情还没了"，(— —)是说游戏惟一的那首慢歌吧，我也挺喜欢的。刚才谈到《应援团》的猥琐画风，其实游戏中猥琐的故事也是一大亮点。你对一个音乐游戏却把故事作为重头之一的作法有什么感想？会不会觉得有些画蛇添足？

小雨： 画蛇添足倒没有，不过个人觉得后面的动画其实从某种意义上也体现了人们的英雄心理，15首歌曲几乎囊括了各种社会现象。从小学生争风吃醋到地球毁灭，每次有问题都会有应援团来援助，但如果遇到实际问题我们只能靠自己，有时候还会感觉自己的无力，这个问题是许多人都忽视了的，不过估计这是我自己在意淫。(— —)

软饼干： 虫子同学果然厉害，居然可以YY到这种境界。不过说回来还是相当有道理的。平时生活中虫子有没经常碰到这种不顺？

小雨： 这要从我5岁开始讲起了……

软饼干： 限于篇幅我略去虫子的回忆录1000万字。

小雨： 如果你有兴趣我可以写本《少年啦飞驰2》。

钢の神： 汗，你自己留着给别人看吧，先来说说你的心得吧。

嗯，《应援团》作为一款出色的音乐游戏，靠着轻松新颖的玩法以及高素质的音乐赢得了很高的人气，今天虫子和大家介绍一下《应援团》高等级评价的几个基本要点，小的水平有限，本文希望能起到抛砖引玉的作用。



游戏之前我们要先做好一系列准备，例如NDS和《应援团》游戏(别说这是废话，这两样缺一个我保证你玩不了——II)，然后就是触控笔，这里推荐大家用一支使用起来比较舒服的笔状物代替NDS上的触控笔，因为NDS的触控笔比较短，大多数人玩上一段时间后手指就会很痛，所以最好依照个人喜好选择替代品，虫子本人最喜欢用掏耳朵用的棉签。其次就是游戏时的姿势，最好找一个平稳的地方放平NDS才容易打出高分。(我最喜欢爬在床上玩)

然后我们要了解《应援团》的计分方法：单次点击得分=点击分数+(连击次数-1)×点击分数所相对应的倍数(300为12、100为8、50为4)，例如第126连的时候点中100，这次点击所获得分数=100+(126-1)×8=1100分，所以这里不难看出一点，虽然高连击数时点中300得分远高于50，但如果过分苛求高分而错过时机miss的话损失更大。

其实《应援团》拿高评价并不难，需要注意一下几点便容易许多。一、熟悉音乐，《应援团》里的几乎所有音乐都是节奏感很强的音乐，而想依靠视觉(也就是观察圈与圆重合瞬间点击)的远远要比依靠听觉难得多，因为在华丽难度下每个点的速度都很快而且比较远，熟悉音乐后会大大增加准确度(——III虫子本人曾把这几首歌放在mp3里听了3个月之久)；二、掌握实际，正如刚才所说，在鼓点的瞬间点击才能得到更高的评价，但如果等到鼓点时再点一般都会miss，所以说最好在心中记住时机，提前0.2~0.1秒左右点击，这个时间当然要因人而异；三、练习练习再练习，其实这里练习最重要的目的就是记住出点的位置，有的歌曲看起来很复杂，像华丽难度下的《Ready Standy Go》，虽然出点快而多，但基本节奏快慢很容易，就看你手忙得过来不，而整首歌下来也不过三个出点套路循环用，所以记住出点位置并抓准时机很容易便能拿到高成绩。

最后提醒大家，玩《应援团》这种游戏其实最忌讳心浮气躁，点击的时候不要太早，滚球的时候不要太快。如果大家想练习好这个游戏的话个人推荐在华丽难度下的《One Night Carnivl》，因为此歌虽然出点比较快比较密，但节奏感很强，出点也比较规律，比较适合起始练习用。最后的最后，预祝大家能好好享受这款难得的好游戏，即使不挑战极限，与朋友一起猥琐联机也是很Nice滴！





软饼干：讲完了？真猥琐啊……

小雨：(－ －b)

软饼干：听说最近要出美版的《节拍特工》，你对此是不是很期待？

小雨：必然。(－ －+)我想看看是不是猥琐的功力能令犯罪分子都甘愿去蹲监狱，如果是那样的话我们的唐僧就出人头地了。

软饼干：老任都能猥琐到FBI头上了，果然猥琐是无敌的呀。

小雨：说到猥琐……我现在在做《神之手》的攻略，这游戏已经达到了猥琐第七感的境界，建议去试试看。

软饼干：回头就去玩这游戏……我呸，到底是谁在采访谁啊？问个正经的问题，你认为达人的定义是什么呢？

小雨：达人…… 1.通达事理、明德辨义的人。《左传·昭公七年》"圣人有明德者，若不当世，其后必有达人"。2.达观、乐观开朗的人，贾谊《鹏鸟赋》"小智自私兮，贱彼贵我；达人大观兮，物无不可"。不过这些解释好像不大周全，还是对不上号啊。常常听到恋爱达人、数字达人、企业达人、英语达人之类的，这些"达人"就是指对某方面很厉害的意思了！在日文字典里，"达人"是指经过长年的锻炼，积累了丰富的经验，而得到某个领域真谛的人……

软饼干：你的猥琐也已经到了第八感境界了，小宇宙该爆发了。(－ －b)

小雨：不过个人理解为在某一领域或项目出类拔萃，登峰造极，强到无厘头的境界的人就是达人。不过游戏还是开心就好，没有必要为了追求什么而难为自己钻牛角尖，这样反倒本末倒置了。

软饼干：事实证明，采访水王是一件相当危险的事情，我还是快闪吧，留你5秒，还有什么想对众读者说的赶快交代。

小雨：最后一句话——北京的MM请来levelup.cn找我，我会手把手教你《应援团》的。

软饼干：现在我很坚定得代表《掌机王SP》百万读者把你从台上给踹下去！回你的猪笼去吧！

小雨：最后补充一下，我现在兼职业界新闻区……

软饼干：……

押忍！闘え！応援団

另一位levelup会员的应援团极限挑战心得！

超级玩家 幽灵
拥有掌机：NDS
经常出没区域：levelup论坛NDS专区

《应援团》是NDS众游戏中较早的音乐游戏了，但与一般的音乐游戏不一样，《应援团》100%是通过触摸屏，按照音乐节奏来配合一系列触摸动作(点、拖、转盘)来完成游戏的,既含有极大的趣味与创新性，又充分利用了NDS的机能，相信玩过的玩家一定会被《应援团》里面激昂的音乐和有趣的情节所吸引，该游戏分4个难度，我在这里挑战的是华丽难度的"陶瓷爷爷"和"体育老师"的全300PERFECT过关。

关于本次挑战,相信很多人问为什么不挑战最后的陨石那关呢?其实那关要全300，RP到达顶点也不知道能不能通过，3个连续转盘估计让大家的手都直了，我们在这里不讨论伤害身心的挑战。(= =)在大家有兴趣挑战之前，我给大家提几个建议。1.大家首先确认自己能把华丽通关，这是基础中的基础。2.对挑战的歌曲务必多多练习。3.在练习的开始推荐大家把该歌曲的完整版通过一切手段弄回来。(- -)因为培养对歌曲的感觉在实际的挑战中有巨大的作用。4.请大家务必务必谨记，千万不要刻意挑战，否则既容易出低级错误，又打击信心与趣味性，因此，绝对要有十足的耐心。(我当初就是因为心态问题，几乎玩得我快崩溃。)5.大家挑战时最好能用耳机。6.选用合适自己的舒服的姿势。

现在开始解说吧，先说说华丽难度下的特点:华丽难度的触点比其他难度的要小,而且该点从出现到触摸瞬间的预示时间极少,好在华丽难度的触点分布与激烈难度的相似,有些只是画面调转180度后的结果(有几关的会有不同,像体育老师这关两者还会有很大差别)，加上激烈的预示时间较多，所以还是先在激烈难度中熟悉各触点出现的位置，然后挑战华丽难度会上手容易很多。如果在挑战前能够关上音乐也能S评价的那最好不过了。篇幅问题，细节的东西还要靠大家去领会。

不要刻意拿某次游戏来作挑战，其实说不定完美成绩就在某次练习中，而关键部分就是游戏中的技巧了。一般而言，得分分为300、100和50，当圆环与触点周围白色部分重合时，就是300分的点击判定；反之，圆环离触点周围的白色部分越远，分数将越低，甚至断COMBO。然而在华丽难度下是不可能用肉眼判断圆环的位置的，因此，节奏的掌握和手的灵敏度尤其重要。我按以往经验，其实点击时可以比原节奏的点击时间稍稍快一点，因为人的反应时间是有小小误差的……有人也许有这样的疑问:我们同一关挑战都是全300，但为什么他比我高?这相信很多人会知道，每关一定会有转盘，而转盘时完成基础圈数后的附加分就是重点了，但这项工程和RP状态联系紧密,所以这里不做详细解说。

接下来简单说说我所挑战的两关的重点："陶瓷爷爷"这关，首先在于多次出现的同一触点2连击，这里需要很精准的节奏反应，因为后面还紧接着其他触点，然后就是最后一节的后半部分，看到触点不要着急，仔细听着音乐，因为节奏并不是很整齐。"体育老师"那关相对简单，但要求对连续点击稳定性有很大的要求，因为大部分都是很整齐很有节奏地连续点击，稍不注意就可能来了个100，那就前功尽弃了……

最后说说，我认为最容易全300的歌曲是《OVER THE DISTANCE》(天使那关)，还有我在LU论坛上也和几个挑战的朋友交流过，其实他们挑战的歌曲早就全300了，我还是交稿前一天才打出来的。(惭愧T T)最后感谢一下他们，是他们给我带来了挑战的动力，希望这篇文章能带给大家一点启发！

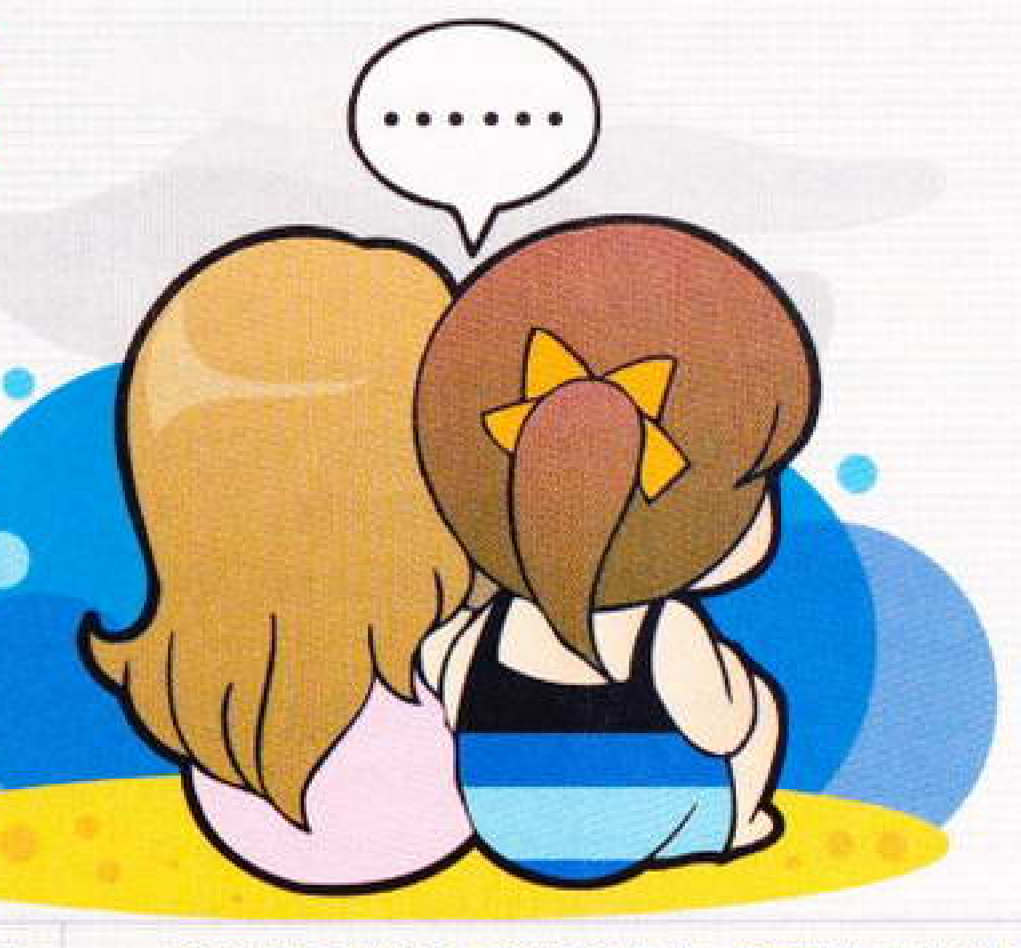




2006东京游戏展落下了帷幕，不知展会上有多少主机游戏让各位掌门人动心。激动之余、兴奋之余，咱们就又回到了现实，要为自己喜爱的游戏和游戏机做物质上和心理上的准备了。接下来呢，大家就一起来到我们大家的“掌门人”栏目中，聊聊坐坐，畅谈一下自己的游戏和生活。

小编故事之日出

这件事情差点没被埋没，在去海边一周之后的一次闲聊时，才被职业嗅觉敏感的马修发掘出来——也是去海边的事，有两位MM起了大早（凌晨4:30），想结伴去海边看日出，不知不觉天就亮了，但没见太阳升起来，到了7:00两人才发现，原来是阴天……



前几天入手的PSP竟然有6个坏点，只见老板手一甩：“我从外面进的，我也没办法。”这老板可真不厚道。我有机可是记忆棒暂时没买，游戏不缺，我朋友那都有，可都是1.5以上的，不能正常运行，真是郁闷。我上网下了几个欺骗程序，可是试了半天也没成功，看着游戏不能玩，真想把机器的版本直接升上去……

江苏 张健

马修：6个坏点……老板是不厚道，不过你也多走两家嘛，既然买了，就好好爱惜吧。其实，用DEVHOOK就完全可以模拟高版本固件环境，这样就能用1.5的PSP玩有高版本要求的PSP游戏碟了，不一定非得升级。

曾经风云的GBA已渐渐退出，取而代之的就是PSP、NDS，现在NDS也进化成了NDSL，就像GBA进化成GBA SP，说不定以后还会进化成NDSM。PSP、NDS都在步入高潮，而接着就会被更新更强也更贵的掌机所取代，然后被时代淡忘，就像Game & Watch，真的很残酷啊。

鞍山 褚国峥

马修：长江后浪推前浪嘛，呵呵。其实不管是PSP、还是NDS，都在掌机的发展史上写下了非常精彩的一笔。Game & Watch也好，GB也好，乃至没有取胜的GG、WS、NGP，不也都给大家留下深刻的印象吗？给大家留下快乐的东西，是不会那么容易被淡忘的。

山脊赛车和龟壳

铭风：看我的甩尾！

马修：可恶！你小子竟然还有能量用喷气加速！

米格：你们玩什么这么开心？

马修：《山脊赛车 PSP2》

米格：可恶，竟然不通知我这个赛车老手。想我《马里奥赛车》可是天下第八百五十一啊。

铭风：好吧，我让你。

米格：哦，主视角很爽啊。怎么操作的说？

马修：×键加速，□键刹车。（汗）

米格：咦，我怎么不能跳？

马修：（大汗）

米格：嗯，不错不错，进入状态了。

……

马修：好，看来你都熟悉了。我们开始认真地战一局吧。

米格：慢着！告诉我怎么扔龟壳先。

众人：……

小编故事之COS口袋妖怪

某日，雷伊看信，忽然大笑，并把周围的软饼干和米格都邀过来看他拿的那封信，却惟独不让马修看。马修以暴力手段抢夺过来，发现是辽宁省大连市刘玉梅玩友画的"电松鼠版马修"，但随即又有人发现，纸的背面还有个"毒龙蝎版的雷伊"。





各位《掌机王SP》的编辑们，你们好！说起我买《掌机王SP》，是在春节开始的，虽然时间不长，但几乎次次都买，我也算是《掌机王SP》的FANS了，不过提笔写信却是头一次。

惟一的遗憾是我自己没有一台掌机，哪怕是一台GB对我都是遥不可及的。所以我见到抽奖的消息后，经过反复的思考，决定写下这封信，并且在开学后的每一辑都会写，我相信一定能中奖。

上海 第一封信

马修：这位读者的署名还真是有个性，先谢谢您对我们工作的支持，小编一定会更加努力。其实，像您这样的读者实在有很多，一方面接受最前卫游戏机的种种资讯，另一方面无经济能力却又无法向家人开口。没什么，有期盼同样是好的，更何况我们的中奖活动也有可能让各位没有主机的玩家圆梦，参与得多机会自然也就越多，加油吧，朋友。

托《掌机王SP》的福，我认识了很多掌机玩家，而且还有一哥们是重庆的，离我家只需要一个多小时的路程。我们都是学生，在上高二。他也很想上交流空间，但写了几次信都没上。他也很想交很多掌机一族的人，但《SP》的爷们不耿直，没让他上……我不能再忍了，这忙我帮定了！所以希望D·S君能帮我这忙，把我朋友的资料给《SP》的爷们儿，让他上交流空间，拜托了。

马修：明明是给D·S的信，竟然到了我这里，刚想给D·S送去，结果发现内容上还是关于咱们"《SP》的爷们"的。其实负责交流空间的小编也很为这个栏目发愁，大家真的是非常热情，但地方有限，所以只能排着队来了。因此请大家多多见谅啦。

爆料之马修的显示器

借着电脑主板坏掉换新电脑的机会，马修软磨硬泡地把显示器也换成了公司刚买来的19寸液晶显示器。（主编：你呀……）虽然是19寸显示器，但此人仍然习惯性地将分辨率设为800×600，众皆惊讶，劝之亦无效，修曰："800×600的分辨率字大，两米开外都能看清，实乃保护眼睛之上策……"据悉，马修乃全公司最后一个在坚持用800×600分辨率的在职编辑。



在我的游戏生涯中发现一种过于陶醉游戏中的人。我最近把小P借给弟弟玩，我则在在他旁边看他玩《山脊赛车》，发现他非常陶醉，陶醉到车要"漂移"，他自己的身子也会跟着"漂移"！我说："你的身子转，车子也会转吗？"刚说完，他的车撞到了路边，同时，头也撞到了旁边的衣柜上……

广东 罗健峰

软饼干： 呵呵，你弟弟这种情况其实很普遍的啦，不过也要注意安全，别太陶醉了而无视了外界环境。

一日，同学去店里烧卡，烧完后，问了店老板一句："叔叔，为什么书上叫你们BOSS啊？"这个叔叔苦笑了一下，没说话。而旁边另一个老板大叫起来："对哦，还有叫JS的！"我们异口同声说道："奸商！"店内立刻一片尴尬的气氛。

安徽合肥 杨洋

马修： 虽然做买卖总是要赚钱的，但欺骗外行是绝对不对的，马修接触的游戏店老板中的奸商并不算多，但这仅有的几个就足以起到"一颗鼠屎坏了一锅粥"的作用，而且一旦外行成为了内行回想起这段被骗的往事，会严重影响JS以后的生意长久发展，不仅少了一个回头客，口头相传的力量也是不容小觑的。正在开店的朋友们不要贪图眼前小利而失去了长久的生意，很得不偿失的；当然，各位玩家对BOSS也要慎叫"JS"，免得错怪好人哦。

在同学的介绍下，我遇上了你，你美丽的外表，典雅的气质，在那一刻深深吸引了我。之后的一个月里，我们天天都在一起，白天携手同行，夜晚相拥入眠，但快乐的时光总是短暂的，我掉入了马里亚纳，直到现在，我仍然每天呼唤着你的名字，睡前脑海中全是你，此刻，只求老天让《掌机王SP》的来为我与你的再次相会搭鹊桥，我再也不想离开你了，让我们永远在一起，小P！

长沙 邱子力

看了41辑后，我认为刘玩友的说法是错的。最富的应该是LIKY，大家看，小编形象中，大家手里都有东西。马修拿刀，胧月拿剑，软饼干拿录音机……再看看LIKY手上拿着什么？那就是传说中的PSP啊！他肯定在街上走的时候都拿着PSP，让小偷去偷，被偷了后再去买一台。

福建厦门 王宽阳

胧月： 一看这位朋友就是双脚不踏出游戏界的类型，很多价值连城的刀剑都千金难买啊。不信就看看博物馆里的那些废铜烂铁，再对比一下我的这把……呃，其实我想说，地摊货也是有尊严的。

马修： 马修看该信时的思维跳跃如下——男主角邱先生与小名叫"小P"的女主角经同学介绍相识后感情迅速发展，很快开始了幸福的生活，但因为客观原因，女主角不得不离开，男主角也黯然地去了西太平洋的马里亚纳群岛，但男主角仍然日夜思念着女主角，最后决定求助于《掌机王SP》，希望能借此联系上远在他乡但仍看《掌机王SP》的小P……

LIKY： 马修你是故意的吧？很明显人家的PSP丢了，在《掌机王SP》上登个"寻机启事"，不过邱玩友的小P的特征太大众化了点，还有没有其他特征呢？

紫枫： 其实，应该是这位朋友从同学那借了PSP玩了一个月，还回去后就朝思暮想，然后就希望中奖吧，你们呀……

今天中午12点12分01秒，我把刚刚入手的PSP带到学校来炫耀，当我拿出小P时，班上一群人向我冲来，那气势犹如千军万马一般，就连班里一位不太接触游戏的古董级班干部也过来凑热闹，但就当小P经过他手，意外发生了，PSP摔在地上坏了。当我要他赔时，他却抢先说："不就是个游戏机嘛，我赔！"真看不出来，不玩游戏的他也有PSP。第二天，他兴高采烈地来到学校，塞给我一个掌机，我拿起一看，顿时石化——一台"俄罗斯方块"机，难道他真不认识PSP？

常熟 JDK

马修：看来普及科普、面向全民普及游戏知识还真是意义重大哦，不然一两千的高科技产品被人当成10多元的街头玩具实在是很无奈。说起"俄罗斯方块机"，我们公司楼下的便利店还有好多种卖呢，其中就有PSP形状的，马修想拍了展示给大家，可惜被店员制止了，残念……

朋友和我定在7月2日买PSP，当时也没多想什么，但就在头天晚上，各大论坛爆出2.5、2.6版降级的消息，当时是不敢相信啊，可是到凌晨两点左右，论坛上先后爆出了大约30台机子降级成功的消息，我们才真敢相信。不过也不是全部都可以降，还有人说批发商开始不发货了——当时我们就想大不了再买个2.7的。可是第二天到游戏店，才发现游戏店的JS居然还不知道这个消息，并且拿出来的是昨天晚上刚到的货，我一看居然是可降级的，真不知道是不是我们这里的消息慢啊。

北京 殷冬梅

马修：2.5、2.6版PSP的降级可谓是一件大事，不仅让玩家们多了选择，也让被恶炒起来的1.5 PSP的居高不下的价格低下了头。不知你说这位BOSS是否真的是JS，但你们赶上一位信息不大灵通的BOSS，也应该少花了些钱吧。

亲爱的小编们，你们好！我是一名正在读初二的学生，也是游戏迷，开始我只玩电脑游戏，GBA游戏是用买来的盘来模拟，但是游戏十分不好玩。我想去找些游戏类型的书来看看有什么好玩的，于是从书店一角发现一本有漂亮少女和醒目"掌机王SP"字样的书给吸引住了。拿起看看，原来是介绍游戏的，就买下了。看了之后，就好像把我从井上救起一般，原来有两台比GBA更酷的掌机，是PSP、NDS，游戏不用说，漂亮华丽的画面已将我的心紧紧抓住，令我心动不已，从此我就成为了《掌机王SP》的忠实FANS，这是我第一次参加抽奖活动，所以，请让我中台NDS吧！

广东 陈志豪

马修：很高兴我们能让陈玩友认识到NDS和PSP，能否中奖要看运气，不过现在你也是一个"掌门人"了，早点留下联系方式，和大家交流吧。

米格：握手，米格当年也是被《掌机王SP》的封面美少女吸引的……

第一次给杂志社寄信，好激动的说，我现在好开心，想把我的快乐拿出来和你们分享。

小弟今年初三了，刚转到一个新学校，离家有点远，便选择在校住宿。那时我以为自己好独立，就算孤独都有GBA陪伴（穷啊，没钱买NDS，努力攒钱中）。谁知，到学校后面对一个完全陌生的环境，再加上伙食差，整日都想着回家。别人下课后往食堂跑，我下课往电话亭跑……听到妈妈关心的声音，真的好温暖。呵呵，现在我搬回家住了，再也不用独自看着傍晚的落日苦闷了，自从那以后，俺腰也不酸了，脚也不疼了，整个人年轻了好几岁……所以啊，亲情比什么掌机都好。

广东 彭小峰

雷伊：正如你所说的那样，亲情的温暖是游戏永远无法取代的。不过我们总有一天是要去面对独立生活的，比如说以后考上了外省的大学非得离家求学等等，因此在懂得亲情重要性的同时，及早锻炼自己的独立能力也是十分重要的。

看上辑《掌机王SP》的时候，无意间发现了自己的名字，离主机仅数毫米之遥。正所谓“失之毫厘，谬以千里”，一台掌机与一瓶高乐高就因为这个拉开了距离；中高乐高也就算了，快半个多月了，高乐高还是没有出现；不就是高乐高嘛，没有也就算了，因为我已经开始闹肚子了；闹肚子也就算了，反正过几天天气暖和了，也就好差不多了，可是今天看天气预报，中央气象台已经发布了暴雨信号，而且刚好在广东这片特别严重；下就下吧，反正也不要人命，可偏偏我的雨伞近来出现了异常，遮雨效果大不如从前；遮不了雨也没什么大不了的，忍一忍就过来了，可是我的雨伞的颜色貌似是给可爱的小女生用的，路上总有思想不开放的人投来的奇怪目光——你说我一个中学生兼玩家，我容易吗我？这些事情还让不让人活命？

广州 安然

马修：看了安玩友的“血泪控诉”，马修先汗一个。其实很多事情都有正反两面，就像素描课上那个供大家画的球，有阴影的一面，也有亮的一面，就说安玩友您吧，毕竟你还和主机有那么几毫米近的距离，毕竟你在雨中还能吸引到路人的目光，生活其实还是很美好的，是吧？（也为自己的乐观精神汗一下……）

各位小编：你们好哈！吾这两天运气太好了。买彩票中了2000元喔！给了爸妈1000元，我自己用1000元（现在还没去领，这是计划）。

下午，我狠下心来要造老山龙炮和龙刀・火焰。打《怪物猎人 携带版》的人都知道龙红玉的珍贵吧。我一个老山龙的红玉都没，拿上双龙剑・天地就去打龙了。第一次报酬拿了一个红玉，我想我运气还真好啊！于是再接再厉，不可思议的事情发生了，在报酬中我拿了两个红玉。当时差点晕死，谁说这难拿了啊，我一下就拿了三个，哈哈哈哈……（省500字）

呵呵，小编们不准吸取我的RP啊，否则我要告你们……

成都 赵新宇

雷伊：俗话说“好运来了，想挡也挡不住”。赵读者的运气的确是好得令人羡慕，不过你大可放心，小编们是不会吸你的RP的。另外，中了大奖还不忘分一半给家人，由此可以看出赵读者的确是个非常懂事的孩子。

某日在论坛潜水时，无意中发现有一位欲购入NDSL的仁兄发贴问：“请问买哪个牌子的NDSL好？”顿时和众人一齐跌倒在电脑前，不想却又看到另一位仁兄义正言辞的回答到：“雕牌！”……

南京 李明

马修：这位发贴的朋友好强……不过，这位回帖的仁兄更强啊……不过，还是不要欺负不懂的朋友，万一哪天这位朋友真的去游戏店找老板要一台“雕牌”NDSL就出笑话啦。



读者甲：看到了吗？看到了吗？这辑《掌机王SP》怎么多出了一个名叫米格的编辑啊！

读者乙：是啊是啊！不过知道他为什么叫作米格吗？

读者甲：能叫这个名字不光是喜欢吧！

读者乙：说不定是因为长得和那米格飞机差不多呢！哦吼吼吼吼！

米格： 难道喜欢什么就要长成什么样子？米格我还喜欢马里奥大叔呢！

铭风： 哦！难怪第一天看见你就觉得这么眼熟啊！



《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、28、31、34辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～49辑，每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。《怪物猎人 珍藏事典》专辑，定价28元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

短信：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



"东京游戏展 2006"无疑是一次游戏的盛宴，尽管此次大展的重头戏都在PS3上，但掌机方面，还是有不少佳作放出消息，比如《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker》、《逆转裁判4》和《潜龙谍影OPS》，相信大家国庆时拿到本辑的《掌机王SP》一定能大呼过瘾。然而游戏是否应该是生活的全部？大家不妨回想一下，是否因为游戏而忽视了其他人的存在？

来自TGS的《应援团》COSPLAY



血泪控诉

我真的很恨，恨游戏的一切！

游戏抢走了我的男朋友，我的幸福！他脑子只有游戏，没有别的，他对我说的永远都是他又下了什么新的游戏，然后让我把PSP借给他！他竟然还提出过我买烧录卡他买NDSL的建议！到底有什么好玩的，我不理解。

那时候2.5还不能降级，我们吵架了，到了分手的地步。他说他会把他的全部给我。我很好奇，他的全部是什么？后来他送给了我一个包装的很好的盒子。我拆了才知道，那就是PSP。原来PSP就是他的全部，我不知道当时是伤心还是感动！

楼主：cocono

回复摘录

那种男朋友要来有什么用，甩了！游戏是游戏，现实是现实，以后嫁给一个脑子里只有游戏的男人的话，那一辈子就都完了。

第19楼：KingArthur

曾经有个追我的男生把PS2借给我后，我就陷进去出不来了。最后自己买了PS2，更是暑假里两个月闭关打游戏，没出过几次门。后来，他说既然我们兴趣一样，能不能交往。我回了他："我现在忙着爆机，不要理我。"这句话貌似伤得他很重，之后就再没有出现在我的面前。

LZ，要不要考虑比你男朋友更迷游戏？就算是装装样子也让他体会一下你的难受。只不过别到时候自己迷进去爬不出来了。另外，我开始理解那些长年被我以打游戏为名放鸽子的朋友们了。回头我要好好补偿她们去。

第36楼：oueki

说真的，他爱你，同时也爱着游戏，叫他在两者中选择一样，就等于问他"你和他母亲一起掉到水里，先救哪个"一样。如果他脑里只有游戏，早一脚把你踢开，还管你在不在他身边，有游戏就够了，不用天天烦着要去哪逛街什么的。

他只是想在两者间找个平衡点，希望你也喜欢游戏，只怕就是那么一两个，你们之间都会有多一点共同点。如果你真的不喜欢他，或者不喜欢他和游戏的"关系"，分开也可以接受，分了吧，你好他也好，起码他可以找一个哪怕就只有一点喜欢游戏的女孩。

我比他幸福了，我的老婆虽然不是那么喜欢，但她爱我，也希望帮我找到那个平衡点，现在她也玩游戏了，我相信不久的将来这个平衡点会是"黄金分割点"。

第141楼：爱上冬眠的猪

[海文点评]

如果把游戏作为生活的一切就丧失了游戏原有的意义：娱乐、放松。如果因游戏而忽视了与朋友（各种类型）之间的交流，那么到最后你的伙伴就只有冰冷的机器了。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点，语序，网络词汇等。



关注业界风云变幻、畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 掌机越来越贵，没有1000根本拿不下；但变砖头的几率也越来越高，刷机、降级，哪下失误，你那1000多元的宝贝就变成了砖头……下面就请大家围绕着“掌机变砖头”这一话题展开讨论。

再怎么变也是金砖银砖，刷固件还是有机会变回来的

多蒙卡休

动手前要多加注意，少用不明自制软件就能降低变转几率，即使变了也是可以修复的（花米而已），不想花就陈列起来吧，嘿嘿！

黄金太阳

只要支持正版，心爱的掌机就不会变成砖头。

最爱阿森纳

还是RP值在作怪的原因吧，谁也不知道自己的掌机什么时候会变成建筑材料。

cloudkwj

刷机前，任社在乐，玩家在乐；刷机成功后，任社在痛哭，玩家在狂笑；变成板砖后，任社在狂笑，玩家在痛哭。

Zero013

变砖和爱情一样，都是突如其来的。

babylu

本人有切身体会，小P变砖头，本人当时是很痛苦哦，因为不是我的我要赔，不过还好修好了。

kidd68

毕竟要上千元的机器，当然等到很成熟时再降级，

开伦蒂尼

变砖头是很无奈的，不过既然变砖头了就用来砸人吧。

林原めぐみ

可以防身呀。

gongxiaoso

好在我的PSP没有……砖头是华丽的。

xgyocg

很恐怖的事情。

Jeavis

变了砖头，拿去砸没变的，发挥余热！

亚天仁

有所失必有所得，都是1.5惹的祸啊。

tctc

自己的主机都是辛辛苦苦攒出来的，在真正做到零风险之前不会去拿自己的宝贝做实验品。

崇拜约书亚

哭笑不得，觉得自己倒了8辈子霉了，然后只有拿它当作纪念品，留给后人看看当年我也有一台掌机。

南庆亚 later

RP是一个问题，但是变砖头了还是可以变回来的，不是吗？有句歌词唱得好：“不经历风雨，怎能见彩虹……”

bulinjun

找JS帮忙吧，但是他说变砖后不负任何责任，那就要小心了。

东谷小雪

砖头美，用变砖头的掌机造房子那才是无敌。

lighting

强烈建议把全国的“砖头”集中在一起盖房，然后申请吉尼斯世界记录！

arlax

广州有句话：“越科学就越化学！”

philiyou

如果那样，我就杀了那个骗我钱又没水平的JS……

胧月纱加2

本辑热点话题

TGS

又是秋高气爽时，东京游戏展（TGS）也再一次来到我们的生活中，平面媒体和网络媒体都对这次的盛会做争相报道。如今展会闭幕了，大家就在这里说说你对此次TGS的见解和感受吧。

参与方式

短信：编辑短信“JCPK+你的看法”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在9月15日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

小编寄语

马修

◆《东京审判》是部非常值得一看的好片子，和LIKY、紫枫共同推荐。

◆一日打的，走深圳标志之一的深南大道，很快就被塞得苦不堪言。只好绕道，当车从辅道绕上立交桥经过深南路时，放眼望去，车已塞得如波澜不惊的平湖一般，惟绿灯亮时，湖面才如微风掠过，湖水轻漾波澜，车潮向前小驶数步，转瞬间红灯亮起，绿灯又灭，湖面刹那间又恢复了平静……

◆截稿前入手了《口袋妖怪 珍珠》，本辑是无法带给大家游戏的攻略了，请大家期待下辑！游戏的3D效果不错，但前作那种朴素的风格依旧没有改变。看来自己的其他游戏无论玩得怎么样，现在都只能放一放了。毕竟这是一款足以令鬼神退让的怪物级作品。顺便也把《口袋妖怪》强行消除记录的办法告诉大家——↑＋B＋SELECT。

LIKY

◆《东京审判》是一部好片，推荐大家都去看看，此片能帮助大家对历史有一个更深刻的认识。



◆《怪物猎人 2nd》的新情报让我的期待又达到满点，没能去TGS现场玩到试玩实在是非常遗憾。还记得去年TGS虽然到现场，但当时的我对《MHP》根本没有多大兴趣，浅尝辄止便罢手，没想到如今自己成为《MH》的狂热FAN，想试玩新作已没有机会，真是世事难料。

◆《怪物猎人 珍藏事典》已经上市，此乃掌机王小组精心打造的专辑，集收藏与实用一体，"MH饭"不容错过哦。

◆NDS版《口袋妖怪》来了，怪物真的来了……

铭风

◆当月最让人欣喜的事情就是《口袋妖怪 钻石·珍珠》终于发售了，目标：全宠物收集！时间过得真快，去年看到NDS名单里有这个名字时还以为是很遥远的事情，一眨眼就过了差不多一年了。

◆虽然我玩《最终幻想XII》时开玩笑说过是为掌机版做准备，但没想到真出了个掌机版《最终幻想XII》，还是NDS的……想想真有趣。

◆继《俄罗斯方块》之后对战的热潮又转移到了《马车》上，这次，香蕉就一点不可怕了。不过马车也能进行连击，看着某人被绿龟壳打到后又被撞上天，下来后再挨个炸弹，那感觉就是爽啊。

胧月

☆本月是进入掌机王这个集体后最忙的一个月，连续的加班和无眠简直就是恶梦。好在紫枫和另外一位女编也陪着一起受罪，大家苦中作乐地用办公室的音箱轮流大放自己喜欢的音乐，经常听着听着突然有人大叫一声："这首歌也有？经典啊！"

☆体重相关：隔壁办公室的杂物堆旁有一个体重计，闲来无聊之时约紫枫一起去称。双方在体重计前互相恶毒地打量一眼，依次站了上去。"哇！紫枫同学，你居然这么轻……""哟！胧月同学，你居然这么重……"知道北京话里的"瓷实"么？这叫内敛的体重。

雷伊

■尽管在本次TGS上试玩《逆转裁判4》要排很长时间的队，但我还是乐此不疲地去试玩了两次。虽然通过试玩版了解到了一些之前没有公布过的新情报，但玩过后谜团也变得更多了。究竟是什么使得我们伟大的成步堂龙一在七年里变得那么让人心酸，没玩到正式版之前真的很难得出结论。游戏的发售日从年内调整到了明年春季，要解开这个答案还有将近半年的时间……

■为了纪念《钻石·珍珠》的发售，拿起了《蓝宝石》来怀念一下。这个游戏虽然在画面、剧情方面都并不算出色，但和人对战交换才是这个系列的精髓啊。

■Xbox360上的《天诛 千乱》有试玩版了，玩了一下，觉得还不错。不过画面以Xbox360的性能来说略显普通，还好系列一直以来的忍者感觉还在，而且新加了很多动作，让游戏的变化更加丰富了。

米格

◆周六陪长辈去了趟深圳博林诺富特宾馆参加聚会，发现自己好久没有出席过这种正式的社交场合，穿了件短衬衣和一群西装革履的人握手，才觉得自己原来已经宅气不小了……

◆最近决定十一陪哥哥嫂子去桂林旅游散心，难得TGS忙完能有这么好的假日，一定要好好投入自然的怀抱中，在美景佳人的陪衬下用掌机联机！

◆一位姐姐告诉我，她家楼下的江边种着许多树，但她却一直都不知道种的是什么树，直到有一天她和姐夫散步时意外地看到树上结出的芒果，才知道这些都是芒果树……这个故事告诉我们，只有做出一番成果，才能得到别人的认可。米格在这里也将这句话送给大家，愿大家都能结出自己的果实。



紫枫

◆《怪物猎人》专辑

终于上市了，今年来做得最“苦难”的一本专辑，为了保证质量和进度，只能不停地加班、熬夜、通宵、蹭夜宵吃……直到明显熬成“国宝”的一众人等将成稿交至印刷厂后，皆发下极其“恶毒”之誓言：“今后绝对不再玩《怪物猎人》，否则就是XXXX！”不日，继续捧起PSP“烤肉”……问起，答曰：“仔细想想，其实这款游戏还是蛮不错的。”遂，鄙视之……

◆掌上行动

越来越期待《MGS》在PSP上的正统续作之表现，据闻其剧情非常之棒，目前正在考虑于游戏推出当日将之与PSP一同购入。

◆审判东京……

对《东京审判》这部片没有太多评价，仔细看过就知道了。不过至少对于我个人来说，这段历史是永远不会也不该忘记的。

◆陈国庆

国庆节正好是一陈姓朋友的生日，遂从小就被大家称为“陈国庆”，昨日不经意提起，遭其暴打，记忆深刻，特记之……

软饼干

◆在米格的介绍下补看了美剧《越狱》第一季，一看不可收拾，半夜三更连看五六集，三天看完，爽就一个字！后又在某某的介绍下看了另一部美剧《LOST》，原以为同样精彩，但只看了10分钟就想睡觉了……只能怪荒岛求生的故事太俗了。

◆原本对游戏一窍不通的朋友，在我的影响下知道了什么叫NDS，学会了用烧录卡，最近又开始玩《任天狗》了，以至于每天忙于调教她的柴犬……

◆家里最近喜事连连，又是搬新家又是什么什么的。嗯，只希望老妈每天开心就行了。

◆不知道读者们对《怪物猎人 珍藏事典》评价如何？这本书绝对是凝聚了众编们的心血之作啊！自己先感动个……

Welcome

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：王霞　昵称：虾仔
性别：女　年龄：18

拥有掌机：无
喜欢的游戏：N多
地址：三亚市胜利路望海花园大酒店渤海阁402
邮编：572000　QQ：694231120
想说的话：《掌机王SP》，我的朋友，我的最爱。

姓名：龚涛　昵称：可乐泡饭
性别：男　年龄：18

喜欢的游戏：《KOF EX2》、《晓月》、《洛克人》
地址：重庆市北碚区静宁路37号3-4
邮编：400700　电话：023-68132904
QQ：306952241
想说的话：希望多交良友，来信必回。

姓名：王涛　昵称：大强
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA
地址：江苏省无锡市安镇镇高额村河西湾21号
邮编：214105
QQ：564378917
想说的话：天冷了不想出门，想拥有一台掌机玩玩。

姓名：管毅
性别：男　年龄：13

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：广西省桂林市阳朔县蟠桃路汉德批发部
邮编：541900
想说的话：希望能中个PSP，希望我能梦想成真。

姓名：刘蕾　昵称：XiaoB
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBP、NGPC、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《黄金太阳》
地址：陕西省西安市莲湖区育门小区110楼2单元一楼
邮编：710016　Email：bljtf@163.com
QQ：327322616
想说的话：希望广大中国人民以发展的眼光来看世界，以新的思想来接受游戏，享受游戏。希望结交广大掌机玩家。

姓名：谢松伦　昵称：梦幻PSP
性别：男　年龄：15

拥有掌机：GBC、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《山脊赛车》、《火影忍者》
地址：广东省高州市永镇街工商联集资楼13号901室
邮编：525200　电话：6691952
想说的话：希望《掌机王SP》能越办越好。希望小编们身体健康，工作顺利。最后，希望给个机会让我中台PSP或NDSL。

姓名：林杰　昵称：飘风 Suspat
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA、小神游SP
喜欢的游戏：《机战》、《FFTA》、《黄金太阳2》
地址：广西北流市高级中学0409班
邮编：537400
Email：suspat_lj@yahoo.com.cn
想说的话：希望认识更多的掌机玩友，分享我的快乐。

姓名：张蕴泷
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBA SP、NDS、iDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马里奥赛车》、《任天狗》、《激·战国无双》
地址：无锡市辅仁高级中学高二（15）班
邮编：214000　QQ：373772754
电话：0510－5117067
想说的话：第一次写信，第一次上“交流空间”，第一次寄信期待回音……太多的第一次了，希望我能上

交流空间，并得到MM与小编的回信。最后希望我能中奖！

姓名：王嘉年　昵称：沙漠之鹰
性别：男　年龄：13

拥有掌机：除GBM外其他都曾经拥有过
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《马里奥》、《牧场物语》、《火影忍者》、《任天狗》等等
地址：河北省唐山市59号小区西北新楼1楼3门103室
想说的话：从此一定要学会珍惜。

姓名：王心畅
性别：男　年龄：13

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《极品飞车》、《火爆狂飙》、《山脊赛车》、《战神》、《源氏》、《战国无双》
地址：武汉市武昌区胭脂路55号302
邮编：430061
Email：xboxtg777@yahoo.com.cn
QQ：546539821
想说的话：如果上帝问我有什么愿望，我会说我想要PSP。如果要我在PSP的个数上做限定，我希望是一万台。

姓名：沈超　昵称：金色自由
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：高达相关游戏，RAC和SPG
地址：上海市闵行区莘庄镇西环二村55号601
邮编：201100　电话：64887720
QQ：368021126
想说的话：天下玩友是一家！

姓名：谭英俊　昵称：樱
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《山脊赛车》
地址：广东省开平市水口镇庆宁路86～88号
邮编：529300　QQ：327382212
想说的话：希望《掌机王SP》圆我PSP的梦。

姓名：黄泳璇　昵称：イエロー
性别：男　年龄：19

拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《机战》、《游戏王》
地址：广东省阳江市鹰山路邮电局宿舍15幢302房
邮编：529500　电话：0662－3318227
想说的话：现在就缺PSP了，请众小编成全我的全机种制霸之梦啊！

姓名：隆凯　昵称：tank1961
性别：男　年龄：18

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《NBA06》、《山脊赛车》
地址：湖南省湘西自治区民族中学高（290）班
邮编：416000　QQ：25262190
想说的话：如果我中了台PSP，就邀请小编们来神秘的湘西旅游。有凤凰啦！

姓名：王珂
性别：男　年龄：17

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《RR》、《头文字D》、《怪物猎人》、《天地之门》
地址：安徽省宿州市宿城一中高二（4）班
邮编：234000　QQ：334171349
想说的话：中！中！NDSL！中！中！NDSL……

姓名：洪扬　昵称：森冰年
性别：男　年龄：14

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：福建平和县永盛大楼602
电话：5220568
想说的话：我那白衣天使PSP、NDSL早点来治治我的病吧！

姓名：赵勇　昵称：酋长
性别：男　年龄：22

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《WE》
地址：云南省大理市大理古城人民路19号
邮编：671003　电话：0872－2674404
QQ：344261408
想说的话：美机配美女，由于我的女朋友抢了我白色的PSP，成天爱不释手地看电影、听歌，所以我很想得到另一台PSP，能够和她一起联机。众小编把机会给我吧！

姓名：姚文昌　昵称：PSP小昌昌
性别：男　年龄：17

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：ACT、A·RPG、AVG、A·AVG、MUG
地址：江苏省徐州市务本高中高三（6）班
邮编：221000　QQ：215791520
QQ群：29254415
想说的话：只要你对游戏有独门见解或者疑问就加入我们吧！游话说出来！

NDS、PSP 幸运大抽奖



大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

1.PSP的直读芯片是不是能玩所有PSP游戏啊？索尼会不会继续加密？

2.能不能介绍一下《国王领域 附加版》和《瓦尔哈拉骑士》这两个游戏啊？我对这两个游戏非常感兴趣。

3.《WE10》什么时候在PSP上出啊？会有欧版吗？

4.《怪物猎人 携带版》的存储箱是不是只有三页？能不能详细说明一下水龙的捕获？

5.大抽奖的名单一般什么时候公布啊？希望能抽中。

广州 马勇

1.直读芯片价格昂贵，对新版PSP的兼容性不够好，而老版本PSP又能够降级，所以目前并不推荐使用直读芯片。

2.这两款游戏都是风格类似于"《巫术》系列"的作品，不过加入了动作的要素，在耐玩度上也有所保证。《瓦尔哈拉骑士》在《掌机王SP》48辑上已刊登过完全攻略。

3.今年冬季，会有。

4.是的。要捕获怪物，首先要将其HP降到一定程度，然后放下陷阱，诱使其踩中陷阱，跑上去扔两个麻醉玉即可。

5.《掌机王SP》49辑的抽奖名单将在《掌机王SP》51辑上公布，依此类推。

1.我是经朋友推荐从30辑开始看《掌机王SP》的，但都是朋友的书。我现在觉得收藏此书对我很有帮助，想补买1～41辑的全套。想问你们是否有库存。

2.本人玩了一阵《MHP》，总体感觉比较顺利，但现在看了别人的装备，想打造龙剑【超灭一门】这把大剑，不知道初始剑是什么，需要什么合成材料？

3.我的进度快打到黑龙了，马上便要通关了。现在看到其他书上有刊登猎人的红黑龙装备，甚是好看，同时属性也很棒，想请教如何下载红黑龙的任务。

成都 小环

1.1～41辑《掌机王SP》的完整全套已经无法从小编这里购得了，具体信息请参照"掌门人"栏目后的邮购信息。

2.封龙剑【超灭一门】由ドラゴンキラー进化而来，生产素材为：老山龙の逆鳞×1、老山龙の鳞×10、火龙の鳞×10、雌火龙の鳞×10，加上25000的金钱就可以制作而成。

3.红黑龙套装真正吸引人的地方是华丽的外观和超高的稀有度，技能方面反而还不如麒麟S装来得好。要想得到该套装的素材，必须去挑战下载任务中的红黑龙，首先需要在一个有无线路由器的场所开启游戏，选择主菜单中的"DOWNLOAD"就可以按照提示一步一步下载了。在列表的任务中，"灾厄降临"与"灾厄の逆鳞"都可以与红黑龙交战，打败它后就可以得到相关素材了。虽说如此，有些稀有素材的入手难度还是相当高的，需要高超的技巧和充分的耐心才能得到。



我最近在玩PSP版的《头文字D》，已经把简单难度通了一遍了，请问怎么把文太模式打出来？

上海 宋顺杰

照理说只要完成一遍游戏后，最后与文太比赛并赢了他以后就可以获得文太的卡。宋玩友可能是没有去开启文太卡片，需要去查看一下即可开启。

请问《铁拳》里怎么给人物换服装？

北京 张新红

很简单，在选角色时按□、△、×、○便可以选择不同的服装了。

小弟有几个PSP相关的问题想问。

1.2.6的PSP用什么软件看电影最好?

2.GBA版《牧场物语》如何出海?

3.2.6的PSP可不可以把ISO弄进主机里玩?

4.2.6的PSP可不可以用闪存盘来玩ISO?

西安 赵奥凯

米格: 1.2.0以上的PSP看电影最方便的软件,无疑是系统自带的AVC高清晰MP4播放功能。但是现在有了eLoader v0.98,2.0到2.6版本的PSP运行自制软件将不再需要《GTA LCS》的Z版光盘引导,所以也就给大家推荐PSPlayerMT这款多格式播放软件。

2.十分遗憾,GBA版《牧场物语》根本不能出海。

3.现在1.5和2.71都可以运行ISO了。你要么升级,要么降级。

4.其实在很早以前的《硬件短消息》栏目中就介绍过这类周边产品,不过都是利用各种存储卡作为存储媒介的,但由于现在大容量记忆棒价格越来越低,因此不推荐大家购买此类产品。

最近我用SC-SD烧录的游戏怎么都打不开啊,很多都是白屏,BOSS说要把卡升级一下,但应该怎么弄啊?

xh20051210122

米格: 其实在每次的烧录卡评测中都有相关软件转换软件及内核升级的详细说明,不过米格还是在这里简单再说一下,使用烧录卡首先需要通过烧录卡的转换软件将下载的ROM转换后存储在卡上玩,而且往往转换软件和烧录卡内核版本必须是对应的,符合这两个条件才能正常游戏,因此一旦升级了转换软件,很多情况下也都需要对内核进行相应的升级,具体说SC-SD卡的话,去官方网站www.supercard.cn下载到最新的内核程序后,解压缩释放在SD卡根目录,然后插上SC-SD后就会自动提示升级内核,按A键继续后略等几十秒就能完成。记住,整个内核升级过程中一定不要关机,否则烧录卡很有可就小命不保了。

NDS版《乐高星球大战2 原创三部曲》能否在EWIN2烧录卡上运行?为什么我自己转换后白屏?

地瓜

米格: 首先,想要在EWIN2上运行这个游戏必须要使用最新版本的转换软件及烧录卡内核,内核版本为1.91.2,NDS转换工具版本为1.100910,这些都可以去EWIN的官方论坛下载,地址是www.ewinflash.cn。将内核升级程序拷贝到记忆卡根目录下首先按L+R+↑三键来升级内核,然后在转换NDS ROM时还必须钩选"强行进入补丁",否则无法正常进入游戏。



昨天和好友联机玩《山脊赛车PSP2》,我们的无线通信开关都打开着,但是却怎么也找不到对方的网络,究竟是怎么回事呢?

小龚

米格: 在进入游戏前,请一定确认你们双方的Adhoc网络连接是不是在同一个CH(频道),它的设置在Settings→Network Settings→Ad Hoc Mode,直接设置为自动"Automatic"或者两人选择一个相同的频道,即可在游戏中找到网络了。

遗留问题

在GBA版的《口袋妖怪》中,我的梦幻已经升到了100级并且所有徽章也都得到了,为什么还是不听话呢?

137XXXXX013

请问小编,《恶魔城 晓月圆舞曲》中地图右下方的门怎么打开?还有地图中上方的那个有蝙蝠挡着进去就会被弹出来的那个房间怎么进去?

137XXXXX535

PSP上的《尼奥宠物大冒险》的问题,当我在沙漠地带拿到火种后回城就卡住了。

135XXXXX438

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第47辑大奖揭晓 54名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

一等奖1名：PSP掌机

上海市　　蒋昊

二等奖1名：NDS Lite

漳州市　　兰陈丰





宜兴市　　吴燕
吉林市　　朱桥

四等奖50名：高乐高营养饮品

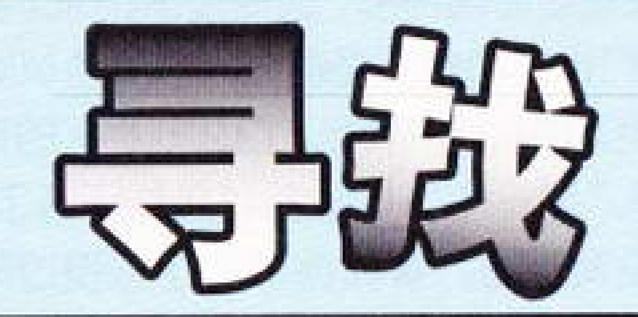
西安市	毕瑞	嘉兴市	李超		
莆田市	蔡顺海	丹阳市	李达		
南京市	陈果	沈阳市	李思阳		
香河县	陈俊夫	北京市	李子健		
肇庆市	陈文妙	北京市	梁晨	惠安县	吴楚铭
连云港市	程浩	南京市	刘骏杰	泉州市	谢润仕
淮安市	程逸峰	盖州市	刘湛文	南宁市	徐超
天台县	戴峰峰	沈阳市	罗磊	桂林市	徐卫
北京市	丁羽	重庆市	阮思雨	珠海市	许飞其
永康市	方骏达	海门市	石磊君	唐山市	于洪远
上海市	龚民燕	上海市	屠一耀	天津市	于俊伟
广州市	郭家勇	上海市	王安	南宁市	玉文龙
北京市	郭强	常州市	王伟	天津市	翟振企
温州市	胡宇	南通市	王新梓	合肥市	张浩
三明市	黄安杰	深圳市	王旭明	齐齐哈尔市	张珂
南通市	黄海峰	唐山市	王子博	包头市	张艳
南宁市	黄路	芜湖市	魏星	昆明市	郑睿
泉州市	黄宇	深圳市	温启元	惠州市	邹振浩

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。



栏目主持 马修

掌机的一大乐趣便在于联机带来的多人同乐，班级、学校、游戏店……这些都可能有与你爱好相同的朋友出现，《寻找》便为大家讲述了一个NDS玩家找寻玩友的故事。另一篇是《纪念跟随我三年零10个月的GBA》，作者的GBA和别人的一样，在买入GBA SP后便遭冷落，被闲置，被借人，然而一旦真正离己而去时，那种感觉还是像久违的老朋友忽然遭遇不测一样的辛酸，毕竟，那个已经过时的掌机伴我们度过了一段非常难过的岁月。



寻找

文 ENDLESS工作室 yourdoom

因为玩游戏，所以想要和他人一起分享游戏的快乐。也不知道是不是只有我这样，只要来到一个新的地方，第一件事就是想找找哪里有电玩店。因为游戏是最能拉近玩家间距离的话题，一秒钟就能成为很亲密的朋友。不过如果碰到PS2、NGC之类的玩家我也说不上什么，因为我只是一个掌机玩家罢了，拥有的最好的主机也只是NDS而已。

不过偌大的城市，想要找一个电玩店是非常困难的。所以一旦找到，那种快乐也是振奋人心的，用一个小学生的比喻，就像哥伦布发现了新大陆，因为走进去就可以看到一切熟悉的事物。有GBA游戏，一幅幅精美的封面摆放在玻璃橱窗里，看到时就像面对一大堆美好的回忆一样，《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《恶魔城》、《塞尔达》、《洛克人》……没有一个不带来快乐的记忆；在玩PS2或者GB的小孩，他们可能会在玩之前我们玩的那些游戏，就像看到了小学时候自己的影子；如果看到一些有同样主机的玩家，没准还可以联机交个朋友，只是这样的几率实在很低，因为我到现在还真没在电玩店里遇到有相同喜好的玩家；还有一些游戏的书刊和海报周边之类的，真的是视觉上的享受。电玩店的老板通常也是很喜欢玩游戏的，所以游戏书刊总是很欢迎玩家去翻阅。当然，电玩店里还有动漫之类的商品，只是不能给我以游戏那样的快乐而已，因为对动漫我真是一窍不通……



这些只是以前的事了，现在还有NDS和PSP的游戏与玩家，可是在这之后我就很少去寻找城市里的那些电玩店了，因为我在同一个地方呆了三年，哪条路上的周边比较便宜，哪个地方的老板合得来，这些都记得很清楚。

高考之后也就离开了学习三年的学校，等待着我的是一个三个月的暑假。一想到要面对三个月的暑假，我就感觉事态非常严峻，真的会无聊死的。每次放假到最后都有玩腻的感觉，很希望能上一上课——学生朋友们都或多或少有这样的体会吧。以前两个月或者一个月就让我很难受了，这次有三个月，真的应该找一点事来做。

暑假荒废了一个多月后，当我决定把假期余下的日子奉献给足球时，妈妈告诉我说福州的新家已经布置得差不多了，可以去新的房子住，所以我的计划泡汤了。别说到福州去能不能交到朋友一起踢足球，就是找到可以踢足球的地方，凭我的能力估计也是很难有所作为的，不过一想到可以到新的城市，并且是更大的城市去了，所以还是很期待的。到了福州后，我想做的第一件事就是找一家很大的电玩店，然后去寻找志同道合的朋友，一起联NDS游戏，这样的暑假一定很快乐。

妈妈说，福州的气温已经达到了41度。这样的天气很恐怖，想不中暑需要很好的运气来做后盾。

事实上也确实如此。因为我在大街上走实在受不了，能跑进麦当劳吹吹空调真是无比享受。可是也真没必要坐公交车，因为本来就是漫无目的地找，坐了车反而没法找了，而且公交车的惯性会让我很难受。结果只在书店里找到了《掌机王SP》之类的游戏书，关于其他有关游戏的影子，还真是看不到。但吃的地方很多，走几百米就能看到一家麦当劳肯德基必胜客之类的，后来我索性纯粹地逛街了，只是在这样的天气逛街一定会不让人理解。

在老家我还可以和我认识的电玩店老板聊天和联机。有时候我们会一起玩PS2上的《火影3》，有时候一起玩NDS上的《马里奥赛车DS》，虽然他玩《马里奥赛车DS》从来没赢过我，我玩《火影》也从来打不过他，但是要是在这里也有这样一个游戏为主题的地方，那就太好了。因为在老家我不知道还有别的其他人有NDS，我想在福州这样相对较大的城市一定会有很多人有PSP或者NDS玩家吧，可是事情没我想象中那么好，因为一个玩家都没见到。

后来，在我经过一家麦当劳的时候，看到里面一个女生拿着一个NDS在玩。起初我以为肯定是手机或者文曲星，后来仔细一看真的是NDS，而且是跟我的一样，是最早的时候那种银白色。我想我应该进去跟她说我也有玩NDS的，我该说我现在在玩《怪盗卢梭》、《数码暴龙物语》和《洛克人ZX》，如果要联《马里奥赛车》或者《死神DS》的话我也是懂的……可是最后只是想想罢了，因为我认为这样太失礼了，所以直接路过了。只是觉得有些意外，因为遇到女性玩家的几率像《红宝石》里在那个什么水道上遇到的水都一样。

回家的路上，我就后悔了。因为寻找了一下午也没找到什么电玩店，连惟一见到的玩家都没有去说一句话，而且还是在这样的天气下。

幸运的是买西瓜的时候我又碰见了同类，两个小孩，一人拿着一台GBC在联着什么。我想他们一定是在联《口袋妖怪 金·银》吧，走上前去想看看他们在联什么游戏，还真的是《口袋妖怪》。一个要用露琪亚换另一个的凤凰，我想露琪亚好用得多，但是没说出来。我就说："你们也玩口袋妖怪啊？"拿黄色GBC的问："你也玩吗？""我是《口袋妖怪》的忠实FANS呢。"另一个小孩就说："我都玩通了，不知道有没有新的。"拿黄色GBC小孩接过来说："GBA上有红色的、蓝色的和绿色的宝石……"我想了想，说不止，很快就有新的了，而且那是我期待了非常久的《口袋妖怪 钻石·珍珠》，将会在2006年9月末发售。

突然间很羡慕这两个小孩。寻找就是为了找到共鸣，可惜我从来没有众乐乐的机会。就算是我很喜欢的《口袋妖怪》，也从来没和别人对战交换过，以致于我的《口袋妖怪》里从来没拥有过胡地和耿鬼。回到家后打开IE上网时，终于看到了福建NDS玩家X月X日在福州聚会的消息。希望我能在这次聚会上多多地结识朋友。

但愿……



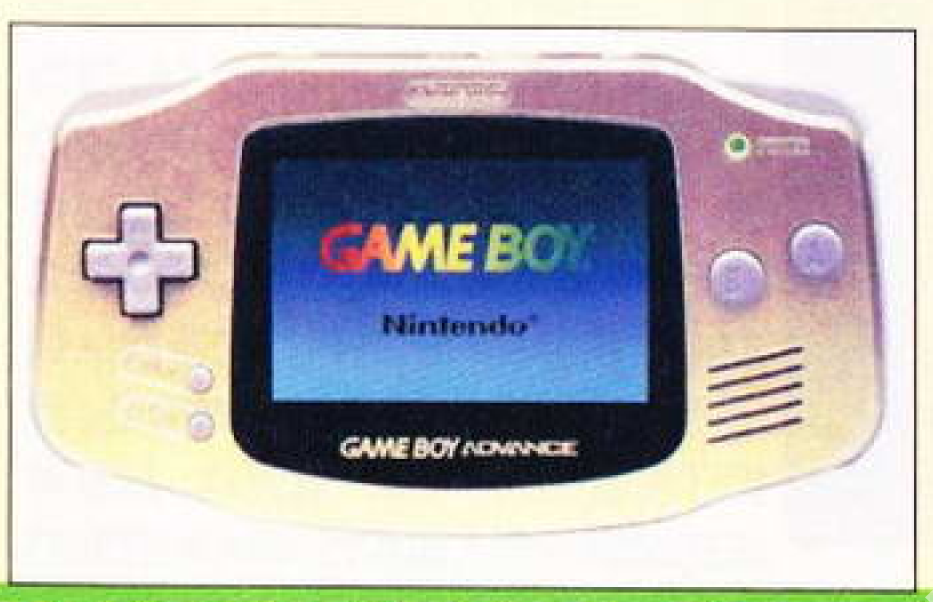


纪念跟随我三年零10个月的GBA

文 雨中行工作室 雨中行

前些天上Q和朋友聊天，因为大家都是一起长大的朋友兼玩友，很自然地会聊些游戏相关的话题，比如现在最热的PS3、Wii，或者NDS、PSP。不过，他是个时尚派，比较倾心于PSP，一直也很想买台PSP，问我PSP相关的资讯也就会多些。但是，如果只是问我游戏，OK，我能告诉他现在PSP的所有热门游戏信息，但一旦涉及到什么版本、硬件、模拟，这个我就头大了。每次我都提醒他，不要问我这种问题，可他偏偏健忘，屡问不爽，搞得我很郁闷。后来，我和他聊着聊着又聊到GBA游戏上，因为没有次世代主机+掌机的我们，GBA是我们打发无聊时间的最佳道具(也许仅限于我吧)，说些GBA游戏是很正常的，比如《恶魔城》啊、《口袋妖怪》啊、《火炎纹章》啊这些我们共同喜欢的游戏。聊到后面，我突然想起，我的GBA还在他手上，就随口问了句，我的GBA还好吧？谁知他满不在乎的回答了一句："GBA？前些天被偷了。"我顿时无语……

这台GBA是在2002年11月买的，金色，买时附带买了一个透明的外套，以及一张《恶魔城 白夜》。如今，仅剩《白夜》在我手中，其他的都已不在。可惜的是，仅存的《白夜》也因为电池没电而无法记录，相当于废卡——人去楼空，此时这句话用来形容我的心情是最好不过的了。当时一共花了六百多吧，对我而言，《白夜》买得很值，这款游戏不仅给了我，还给我宿舍原本不玩游戏的人带来了很长一阵时间的快乐。



受到《月下》的影响，我成为一个《恶魔城》的死忠，而《白夜》偏偏又是GBA三作《恶魔城》中最像《月下》的一款，从敌人到道具，甚至记录点，都可以说是《月下》的复刻品。而且有前作《月轮》的教训，《白夜》在亮度上作出了很大的改进，使其在GBA那令人唾骂的"黑屏"上都能清晰显示。插一句，《月轮》真的暗啊，在GBA玩时就常常因为太暗看不清楚而被敌人"偷袭"。但是，不得不承认的是，《月轮》在《恶魔城》三作中的难度上把握得是最好的，而《白夜》在我看来，最大的缺点就是过于简单。不过，这个缺点却造就了新的玩家群，比如我宿舍里原来从不玩游戏的舍友，而且还是好几个，直接导致了他们一没事干就抢我的机子玩，让我再度郁闷。随机附买的那个套子，我觉得是我做得最没意义的事之一，该骂的是，这个套子还不是老板推荐的，而是我自己要求买的，也不知当时自己是怎么想的。这个套子上对于GBA，并没有任何实际意义上的保护作用，屏幕、按键，该怎么损耗还是怎么损耗。我清晰地记得有回我借了张《街霸 ZERO3》回来，我的舍友在GBA戴有套子的情况下，依旧虐待我的机子的情景，吓得我第二天立马把《街霸ZERO3》给还了。对了，这个套子还附送一个屏保，美其名曰保护屏幕，但我粘上之后，发现，屏幕是保护了，原本该由屏幕受的罪加倍地转移到了我的眼睛上，得不偿失。我眼睛原本就不好，近视好几百，哪能再遭这罪，当机立断，扔了。GBA装上这个套子后，本身就不小的体积显得更加的臃肿，在大约半年后，我下定决心不再用套子而将套子抛弃。

由于这件事我干得极其的隐秘，没有任何人知道，所以我的舍友看到除去套子的GBA后的第一个反应是"小子，挺有钱的嘛，又买了台新的，什么时候借二百花花？"然后我就不得不和他解释这是怎么一回事，并将



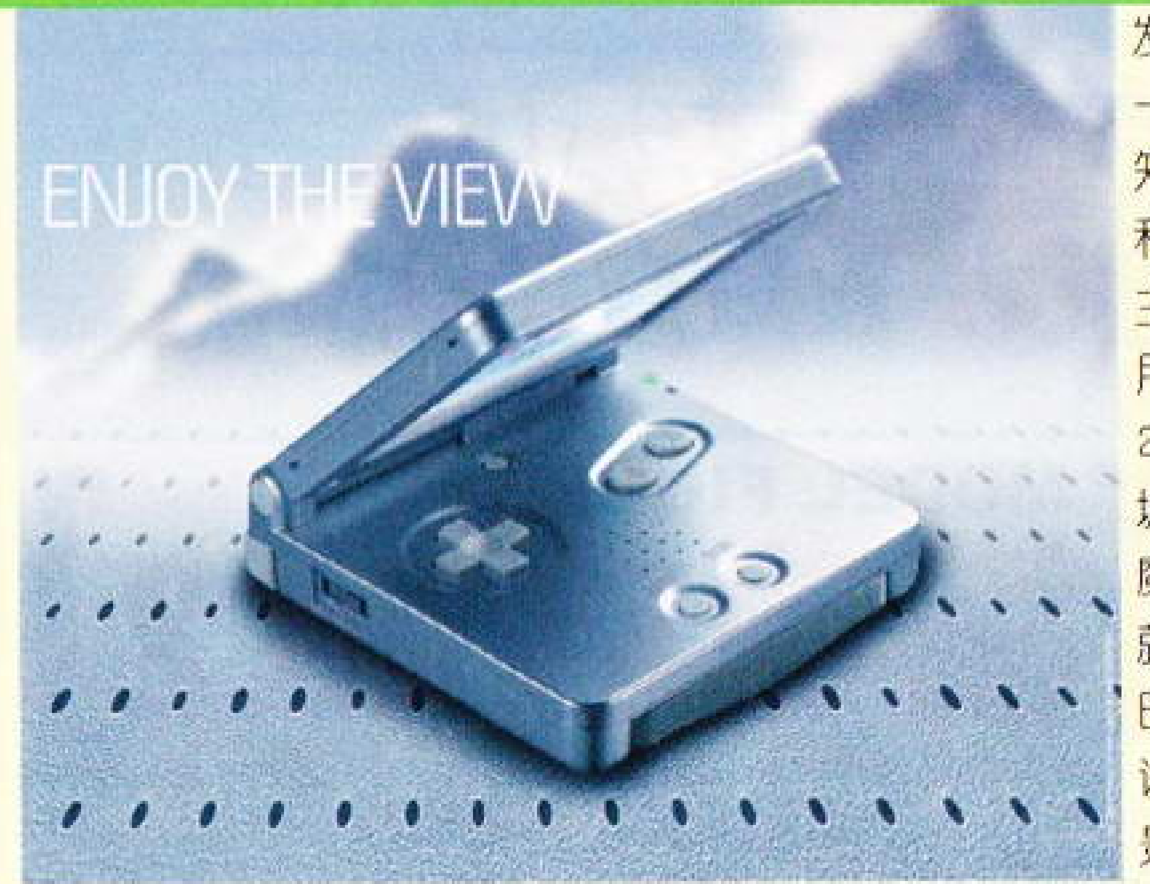
两只裤子口袋掏出，以示自己的穷困潦倒。此时舍友才会恍然大悟地说："敢情是脱了马甲啊。"

这样的事，我碰到了五回，而我宿舍，加上我，也才八个人啊……由此可见，戴上套子后的GBA变化是多么的大。如果硬要给这个套子加上个用处的话，我想也就只有是加强GBA的防御力了。可是，任天堂的东西一向"皮实"，就算没有戴套子，我的GBA从上铺掉到地上，也不会有太大的事。事实上还真掉过，但那时GBA还戴着套子。因此，在GBA本身防御力+套子加成下，仅仅只是电池盖飞出而已。当时我就是这么安慰我的，还好戴了套子，这钱花得值。在我扔掉套子后，《掌机王》某辑赠送的GBA黑色袋子就成了替代品。还真别说，比套子好用多了，不会增加GBA体积不说，摸起来还更光滑——不是广告哦。此后，我就天天带着黑色袋子装着的GBA招摇过市。

说到电池盖，我觉得这简直是GBA的一大败笔，在GBA如此结实的机子中，竟有个如此脆弱的部位，有时我都怀疑，这是不是任天堂为了推销周边而故意这样设计，想当年GB、GBC的电池盖都没这么脆弱。我的GBA的电池盖也不能幸免而夭折，我想和我有同样经历的玩家一定不在少数。但这不是我干的，全拜我的舍友所赐。试想，如果只是我玩的话，肯定是不会坏的。整个事件的过程是这样的，某日，我出去玩，GBA则由舍友折磨。我刚回宿舍就听到个噩耗，有人幸灾乐祸地对我说我的GBA坏了。我大惊。然后玩GBA的那个舍友小心翼翼地把GBA递给我，我赶忙开机，看到"GAMEBOY"字样，舒了一口气，心想并没问题啊？接着，舍友才把折断了脚的电池盖拿给我，这时我才知道原来是电池盖坏了。舍友胆怯的对我说，这个用502也许能粘得回去。我哭笑不得，最后大方地算了。后来，我买了个组装的电池盖，为了和GBA整体保持一致，特意找了个金色的电池盖。可是组装毕竟是组装，才一个月左右，就全掉漆了，裸露出黄白相间的颜色，让人看着恶心。要知道，我的GBA在使用近四年的时间里，也就只有在十字键和AB键附近有轻微的脱漆而已。后来把买来的电池盖扔了，并不再买电池盖，心想电池裸露就裸露吧，只要电池不掉就成。

可以这样说，GBA和SP一起陪伴了我的整个大学并直到现在。在校期间，我的GBA都是让舍友随便玩的，甚至有的时候我自己在玩，有人借我也会借给他玩。但是，我对借玩GBA的也有规定，就是在宿舍玩可以，但是不准外带，尤其是不准带到班上去玩。班上人多手杂，指不定什么时候GBA就不翼而飞了，而且容易惹人眼红，也不好照顾到每个都想玩的人，会在不经意间给自己树敌。人言可畏啊。为了表示以身作则，我自己也不带GBA到班上，即使是再无聊的课，我宁可趴着睡觉也不带GBA去。但大学三年，我还是带过几回GBA到班上的。每次都是缩在角落，等老师开始上课了，我再打开GBA玩游戏，一下课，我就把GBA收起来，坐在位子上假装翻书。我记得有一次是上英语课的时候玩《幻想传说》，还有一次是上VB课时玩FC模拟器，其他的就记不清了，惟一可以肯定的是，次数不多，屈指可数。GBA为我拉近了和舍友间的距离，也帮我认识了不少新的朋友，但比较遗憾的是，我拉了那么多人"下水"玩游戏，却没有成功说服一个人也买台GBA和我联机





玩，那些人一个个都是蹭玩的！倒是有个人心动了，说也要买台来玩，可是他这话都说了三年了，也没见半点动静。倒是我隔壁宿舍的一个朋友，他通过《火炎之纹章》成功的说服了一个人购买GBA，而且这个人也迅速地成长为游戏迷，让我佩服不已。可事后才知道，敢情这人原本就是玩家，从FC一路玩过来的，玩过的游戏并不比我少，白佩服了。

2004年的时候，我购入了GBA SP，GBA从此被我打入冷宫，SP成为新宠，而那些蹭玩的舍友也直接升级到SP，还非SP不玩，经常霸道地横抢SP玩，让我这个真正的主人只有玩GBA的份，什么世道嘛。越到后面，GBA就玩得越少，后来就干脆放在家里不带到学校来了。直到2005年春节的时候，我初中的一个同学来看望我，和我聊起了《恶魔城》，并无意间说起在部队太无聊，想再买台GB来消磨时间。我才想起了我的那台GBA。我的这个朋友是初中时的舍友，我比他高一届——原本是两届的，他在认识我前并不玩游戏，当然《俄罗斯方块》那种不算，后来我循序渐进地带他出入PS店，从《合金弹头》下手，再让他中毒《恶魔城 月下》，最终成功将他转职为游戏人，这是我至今为止最为骄傲的一件事。曾有人这样评价过这件事："行啊小子，连XX这样的老实的人都能带坏。"后来我在其他地方读高中，他在学校买了台GB玩《口袋妖怪》，再后来他回老家工作，买了台PS天天玩《月下》和《WE》打发时间，再再后来就去了部队。到2005年春节，他对掌机的认识还停留在GB上，不知有GBC，更不用说GBA了。于是，我就再次担任起了游戏导师的职责，为他从GB到GBA，讲解了一遍游戏发展史，最后，我将GBA赠送给他，一起赠送的还有《晓月》的中文版，我知道他喜欢《月下》，而《晓月》又是和《月下》差不多的《恶魔城》——主角都是用剑的嘛。自然他会问些《晓月》的事，我就简单敷衍——《月下》2代。我知道，如果要让他搞懂《恶魔城》这中间复杂的关系，不再讲个《恶魔城》发展史是拿不下来的。后来，他就拿到部队，见缝插针地玩，并时不时的打个长途过来问我，我经常卡住，该怎么办啊？我就只好从他描述的场景中艰苦地回忆解决方法，可通常给出的方法都是错误的，但这不能怪我，主要是他描述的问题……其实我很佩服他，首先是在部队那种环境下也能偷玩GBA；其次，《晓月》的画面也很暗，凭GBA的亮度，还能偷玩，只能俩字形容：厉害。半年后，他回家探亲，顺便过来看我，我这时还想问他是不是再带几张卡到部队去玩，我知道他《晓月》已经完美通关了。谁知他竟将GBA和《晓月》还给了我，还多了一张《特鲁尼克2》。我问他为什么不玩了。他回答说觉得没意思了。这话让我很无奈。

在部队朋友还我GBA的时候，开头提到那位将我GBA弄丢的朋友也在场，于是他就直接把GBA要走了——事实上，这个人在知道我买SP后，已多次向我借过。我则推脱说已经借给了另外的朋友，他才罢休。这次让他逮个正着，而且我们也是一起长大的朋友，不好因为一台GBA而把关系搞僵，除了借他我还能怎么办？我知道，他不像那位部队的朋友那样厚道，我都说是送给部队的朋友了，可部队的朋友还是还大米给了我，而且还多了一张卡带。而借给他，肯定是一去不复返了，而且我的GBC也是借给他而离我而去的，怨念……

截至今日，2006年9月6日，还剩两个月，就我购买GBA四年的日子，可是现在，我的GBA没了，具体它是哪天没的，不得而知。最后，只希望那个盗窃GBA的人，或者转手买我的GBA的人，能好好珍爱它。它的特征是：金黄色、十字键和AB键处有轻微脱漆、没有电池盖、屏幕四周残有粘贴屏墓保护贴时的粘稠物……

纪念跟随我三年零10个月的GBA……

新书特搜





MODEL FIGURE [模魂志No.2]

王国之心2 精彩回顾

GUNDAM之逆袭再临篇

精彩扭蛋场景制作影像VCD

9月新番动画精选

10月15日全国上市

[游戏城寨14]

[TOKYO GAME SHOW 2006 极速直击]

展台报道、游戏集合、Cosplay、Show Girl、游记

[音乐小特辑 混音的逆转]

[美优馆 松浦亚弥]



现已上市

游戏城寨15 10月15日全国上市

[《游戏机实用技术》11月AB合刊]

附赠 ■东京游戏展影像DVD

■《天剑》精美海报

特色大餐——TGS火线极速报道

典雅佳酿——精彩影像全情奉献

风味拼盘——九月攻略一网打尽

精美甜品——专题策划层出不穷



现已上市

本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买最新书刊。

掌机游戏综合发售表

当大家拿到这辑《掌机王SP》时，应该都已经玩到《口袋妖怪 珍珠·钻石》了吧，不知道大家对异质掌机NDS上的这两款“《口袋妖怪》系列”正统续作是否满意呢？由于有着这款怪物级软件当道，不少游戏都刻意避开了在这段时间内发售，而这样一来更显示出了其夺目光彩。10月初，PSP的《高达 沙场混战》也是一款较受瞩目的游戏，与前作《高达 战争策略》时隔一年后推出的这款作品会有什么进化之处呢？届时就交给高达FANS去评判吧！

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年10月12日			
最终幻想Ⅴ Advance ファイナルファンタジーⅤ アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元
2006年11月30日			
最终幻想Ⅵ Advance ファイナルファンタジーⅥ アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元
2006年			
合金弹头 メタルスラッグ	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头2 メタルスラッグ2	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头3 メタルスラッグ3	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头4 メタルスラッグ4	SNK Playmore	STG	售价未定

Nintendo DS

2006年9月28日			
活化你的头脑 DS汉字之章 □い头を丸くする DS汉字の章	IE Institute	ETC	3800日元
活化你的头脑 DS计算之章 □い头を丸くする DS计算の章	IE Institute	ETC	3800日元
活化你的头脑 DS常识·疑难问题之章 □い头を丸くする DS常识·难问の章	IE Institute	ETC	3800日元
雀·三国无双 雀·三国无双	Koei	TAB	4800日元
难眠之夜与方块解谜之日 眠れない夜とパズルの日には……	Jareco	PUZ	4800日元
口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	Nintendo	RPG	4800日元
口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスター パール	Nintendo	RPG	4800日元
追忆之光 リマインデライト	Taito	RPG	4800日元
财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS	Rocket Company	ETC	3800日元
2006年10月5日			
罪恶装备 碎击者 ギルティギア ダストストライク	AS Networks	ACT	4800日元
可爱小狗DS かわいい仔犬DS	MTO	SLG	4800日元

滚滚变色龙DS くるくるカメレオンDS	Star Fish	PUZ	4800日元
2006年10月6日			
冰河世纪2 アイス・エイジ2	Vivendi Universal	ACT	3800日元
2006年10月19日			
激斗！自制机器人 激斗！カスタムロボ	Nintendo	A・RPG	4800日元
音乐连携 GUNPEY-R 音をつなごう！グンペイりばーす	NBGI	PUZ	4800日元
2006年10月26日			
逆转裁判2 廉价版 逆转裁判2 Best Price	Capcom	AVG	2800日元
淘金者 ロードランナー	Hudson	ACT	2800日元
魔法老师涅吉 超 麻帆良大战 ネギま！？超 麻帆良大战	MMV	AVG	4800日元
风雨传说 テイルズ オブ ザ テンペスト	NBGI	RPG	4800日元
时尚公主DS 恋上时尚 おしゃれプリンセスDS おしゃれに恋して！	Culture Brain	ETC	4800日元
事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS	Nintendo	ETC	3800日元
粉红之路 闪亮音乐时间 ピンキーストリート キラキラ☆ミュージックアワー	Dimple Entertainment	MUG	4800日元

PlayStation Portable

2006年9月28日			
英雄传说 空之轨迹FC 英雄传说 空の轨迹FC	Falcom	RPG	4800日元
雀・三国无双 雀・三国无双	Koei	TAB	4800日元
拳手之路2 真实 ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	SPG	4800日元
亚斯特尼西雅物语 アストニシア ストーリー	Compile Heart	RPG	4800日元
迷宫制造者编年史 クロニクル オブ ダンジョン メーカー	Taito	A・RPG	4800日元
鱼之眼 携带版 フィッシュアイズポータブル	MMV	SLG	4800日元
我是航空管制官 机场英雄 那霸 ぼくは航空管制官エアポートヒーロー那霸	EA	SLG	4800日元
2006年10月5日			
高达 沙场混战 ガンダムバトルロワイヤル	NBGI	ACT	4800日元
2006年10月12日			
未名传奇 战士机密 アントールドレジェンド ウォリアーズ・コード	Ubisoft	A・RPG	4800日元
美少女梦工厂4 携带版 プリンセスメーカー4 ポータブル	Gainax	SLG	4800日元
能量宝石 携带版 パワーストーン ポータブル	Capcom	ACT	4800日元
2006年10月19日			
天地之门2 武双传 天地の门2 武双传	SCEJ	A・RPG	4800日元
家庭星空 携带版 ホームスター ポータブル	SEGA	ETC	2800日元
2006年10月23日			
荣誉勋章 英雄 Medal of Honor Heroes	EA	FPS	39.99美元
2006年10月26日			
随身美少女麻将 THE どこでもギャル麻雀	D3 Publisher	TAB	2500日元
皇牌空战X 诡影苍穹 エースコンバットX スカイズ オブ デセプション	NBGI	STG	4800日元
天堂之愿 ヘブンズウイル	Taito	ACT	4800日元
蜘蛛侠2 Spider Man2	Activision	ACT	4800日元
忍道 焰 忍道 焰	Spike	ACT	4800日元
2006年10月30日			
横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	ACT	39.99美元
2006年10月			
鬼魂力量VS混沌时代 スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	4800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.49

TGS2006新作影像 NDS篇





收录影像：《最终幻想XII 亡灵之翼》，《勇者斗恶龙 怪兽统领者》，《流星洛克人》，《逆转裁判 4》，《风来之西林 DS》，《幸存少年 迷失蔚蓝 2》。

TGS2006新作影像 PSP篇



收录影像：《怪物猎人 携带版 2》，《寂静岭 原罪》，《潜龙谍影 掌上行动》。

火热试玩台





收录影像：《山脊赛车 2》，《罪恶装备 审判》，《瓦尔哈拉骑士》。

劲作直击

将近期掌机大作一网打尽，带你领略游戏的风采。





太鼓之达人 携带版 2

时隔一年，《太鼓之达人 携带版》的最新作再次登陆 PSP，我们可爱的太鼓兄弟俩和他的朋友们又回来了，游戏不但增加了多首全新的曲目，多个全新的迷你游戏，还有新增加的故事模式。

50辑 倾情奉献

掌机王SP VOL.50

火热大作醒目

NDS

口袋妖怪 钻石·珍珠

详细剧情攻略
游戏系统完全解析
隐藏要素一举披露
全宠物捕捉地点大公开
更多研究全力奉上
助你成为最强的宠物训练师

超值赠送

神兽随意帖

两大神兽一起送出



口袋光环

口袋光环 vol.50

更多详细攻略

英雄传说 空之轨迹FC PSP
迷宫制造者编年史 PSP
高达 沙场混战 PSP

还有精心策划的特别专题，带给你更多惊喜……

《掌机王SP》50辑

10月17日

全国上市

定价：8.8元
ISBN 7-88488-906-4
9 787884 889068 >

THE KING OF POCKETGAMES